Tu revista Wii y DS

SÓLO LO MEJOR DE NINTENDO

NGAMER

LA ÚNICA REVISTA INDEPENDIENTE



SMASH BROS. BRAWL
EL MEJOR ANÁLISIS

PÓSTER DOBLE DE REGALO

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA
EL LADO OSCURO DE Wii

50 NUEVOS JUEGOS

SAM & MAX GUITAR HERO AEROSMITH MARIO BASEBALL TRAUMA CENTER 2 POKÉMON SONIC CHRONICLES LOSTWINDS OKAMI LEGO INDIANA JONES NINJA GAIDEN DRAGON SWORD GRID TRACK & FIELD TOP SPIN 3 BOOM BLOX WE LOVE GOLF SPORTS ISLAND

¡¡Y MUCHOS MÁS!!

NÚMERO 9
GLOBUS
CONT. 3,00 €
8 413042 502166 00009


nintendogs™
EL JUEGO DE PERROS Nº1 DEL MUNDO
¡Pásalo en grande con Nintendogs jugando,
cuidando y educando a tu mascota!
Escoge el cachorro que más te guste
ponle un nombre original.
¡Ser adiestrador nunca fue tan fác
divertido!

ENTRÉNALOS, CUÍDALOS Y COLECCIONALOS



Gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo y al modo Guau de Nintendogs podrás intercambiar y coleccionar más de 18 razas distintas con tus amigos. ¡Reúne todas las que puedas!



Utilizando la pantalla táctil de tu Nintendo DS podrás jugar con tu mascota lanzando objetos, entrenándolo y preparándolo para competiciones. ¡Demuestra de lo que es capaz tu mejor amigo!



Utiliza el micrófono para educar a tu cachorro, haciendo que te obedezca y te atienda cuando lo llames. Con la pantalla táctil deberás cuidarlo, bañarlo y sacarlo a pasear... ¡Una buena ocasión para conocer otras mascotas!



Si de verdad te gustan los perros, te gustará...

nintendogs™
Los auténticos



3+ www.pegi.info


ardistel
DESCUBRE LO ULTIMO PARA WII™
OLYMPIC PACK 22 EN 1
PISTOLA LÁSER PARA MANDOS
SPORTS PACK 8 EN 1
Wii OLYMPIC Sports Pack 22 en 1
PISTOLA LÁSER PARA MANDOS
CON PUNTERO DE LUZ INCLUIDO
Sports Pack 8 en 1
NUEVOS DISEÑOS DE BOLSAS
PARA NDS LITE™
ALIEN PROTECTION
GRAFFITTI
ANIMAL PROTECTION
PACK GRAFFITI
PACK ALIEN PROTEL
PACK ANIMAL PROTECTION
Wii y NDSlite es una marca registrada de Nintendo.
www.ardistel.com

NGAMER

NÚMERO 9

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaría de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Sara Borondo,Carlos González, David Caballero y Toni García.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 11/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



Me gustaría hacer alusión al estupendo artículo de opinión que leí en nuestra revista hermana EDGE 26. En ese número, N'Gai Croal nos animaba a nosotros, periodistas del sector, a "escribir lo que veamos". En NGamer seguimos esta filosofía: "escribe lo que veas", sin dejarnos influir por si los juegos que comentamos son desarrollos multiplataforma, han producido una gran expectación, se espera mucho de ellos o vienen de una buena licencia. Es por ello por lo que siempre repetimos el mismo lema sobre nuestra independencia y nuestras "críticas exigentes". Y hacerlo es a veces tan sencillo como escribir, simplemente, lo que vemos en pantalla. Ni más, ni menos.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA



STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA P.16
Siente todo el poder de la fuerza con la versión Wii del nuevo juego de Star Wars. Modos y niveles exclusivos son el aliciente de esta versión

REPORTAJE PERIFÉRICOS NINTENDO P.36
Un recorrido por los mejores y más surrealistas accesorios.

PÓSTER DE REGALO
El fuego invade Central Park en nuestro genial póster de *Alone in the Dark*. Por la otra cara, toda la acción de *LEGO Indiana Jones*.

PREVIEWS Y REVIEWS
Un montón de avances y más de treinta páginas con los mejores juegos que han llegado, y son muchos. Encabezando la lista, *Smash Bros Brawl* y *Okami*.



"La mejor aventura gráfica de Wii, por el momento"
SECRET FILES: TUNGUSKA p70

Sumario
CONOCIDO COMO ÍNDICE





LO MÁS DESTACADO


PREVIEW SAM MAX PAG 18


REPORTAJE PERIFÉRICOS NINTENDO PAG 42


REVIEW OKAMI PAGE 50

PAG 14
STAR WARS
"¡Confía en el Wiimote, Luke!"

Número 9
Sumario





SUPER SMASH BROS.™
BRAWL
12+
www.pegi.info
Aplasta. Golpea. Lucha.
¿Preparado para armarla en la mayor y peor de todas las peleas? Lucha hasta el final en batallas llenas de acción con personajes como Mario, Link, Sonic y Solid Snake. Y cuando estés listo, ¡reta al mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo! Cuando el caos llegue a su fin y el polvo se asiente tras el golpe final... ¿serás tú la última leyenda en pie?
Nintendo
Wi-Fi
Wii

NGEXPRÉS

NOTICIAS RUMORES COTILLEOS DATOS OPINIONES

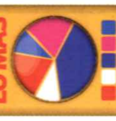
MÁNDANOS UN EMAIL A REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES

VAYA TELA

ESTE MES 1 SPIELBERG **6** DESCARGAS **1** LÁTIGO **2** POLICÍAS LOCOS **2** PODERES DE LA FUERZA **1** LADO OSCURO

FRASE DEL MES "Cuando fui contratado como Productor General...significó que perdí el poder de hablar abiertamente" ***Miyamoto***

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** NGamer se preocupa por sus lectores **02** Los buenos usos del Wiimando **03** Los periféricos más famosos de Nintendo **04** Sugerencias para tu próxima fiesta **05** Aluvión de análisis

SIN BARRERAS

WiiWare Libertad total



Nintendo abre las puertas a los desarrolladores independientes



Doku tiene un encanto muy particular

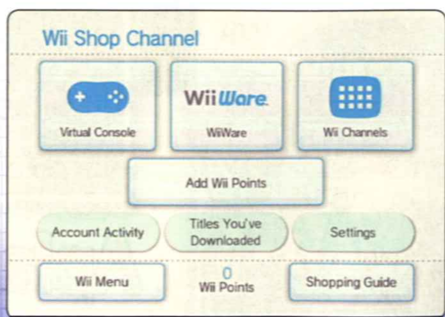
La plataforma de descarga **WiiWare** ya se encuentra entre nosotros. Nintendo continúa con su filosofía de innovar el mundo del videojuego, pero, esta vez, rodeada de estudios independientes, en los que la originalidad es el *leit motiv* del desarrollo, que prima por encima de todo lo demás. Esta situación recuerda los orígenes de la propia empresa nipona, donde un puñado de creadores presentaba sus ideas ante un Hiroshi Yamauchi, presidente de la compañía afincada en Kyoto durante su resurgimiento como empresa de videojuegos, que dictaba sentencia.

Ahora, sin embargo, la **libertad es total.** Los creadores pueden presentar sus proyectos cara a cara con la propia compañía, donde todas las ideas son bienvenidas. "Siempre y cuando no se trate de material ilegal o contenido pornográfico", sobreentiende **Laurent Fischer,** director de marketing de Nintendo Europa, durante su discurso en el evento realizado en Frankfurt, Alemania[1], que dio lugar a la presentación de este particular sistema de descarga de cara a la prensa internacional. Pero centrándonos en Europa, Nintendo es consciente de las influencias transcontinentales que llegan, principalmente, de Estados Unidos y Japón. "Europa es un mercado donde se crean pocos videojuegos en comparación con Estados Unidos o Japón: es hora de que eso cambie", continúa Fischer. Éste es un caso bien sabido para todos los amantes del género del RPG, donde los gustos han matizado dicho género hasta afianzarse en la coletilla de "oriental" u "occidental". Con esta plataforma, una de las ideas de Nintendo es que los usuarios europeos puedan disfrutar de juegos creados directamente para ellos.

Paradójicamente, la diestra de WiiWare, su originalidad, es también su siniestra. "Los límites están en la imaginación". Esta sentencia, a priori positiva, no encuadra tan matemáticamente la realidad cuando los tiempos que vivimos navegan más por interminables



La joya de la corona de WiiWare puede marcar el ritmo del canal. Es un pequeño gran proyecto.



Si habéis entrado en el Canal Tienda recientemente, habréis visto la inclusión de WiiWare en ella.

[1] Aparte de ser un lugar bien conocido por sus salchichas, es también la sede central de Nintendo en Europa. Eso sí, no os esperéis de ella algo como Disneylandia, aquí no saldrá un trabajador vestido de Mario para darte la bienvenida.



Star Soldier limita la partida a dos y cinco minutos, reduciendo considerablemente sus posibilidades de shooter vertical.



Michael Brookes, productor de *LostWinds*, se extrañaba, pues nadie le preguntaba sobre la historia del juego. Nosotros sí.

secuelas y modas "vintage", la tan temible nostalgia del pasado. Esto, en teoría, no debería ser un problema para un sistema como WiiWare, que posee la estructura perfecta al equilibrar su oferta con la **Consola Virtual.** Su pauta está bien marcada, y la filosofía quedó patente en la conferencia de Fischer. "Los costes de desarrollo han crecido de forma exponencial durante los últimos años y lanzar un videojuego al mercado puede suponer una inversión demasiado arriesgada para equipos pequeños. Queremos facilitar al máximo el desarrollo de juegos para Wii, que alguien que hace veinte años hubiese creado el *Tetris* pueda ahora crear un título igual de sorprendente".

Pero en la práctica, títulos como *Star Soldier R* o, *Dr. Mario y Bactericida* se decantan más por reinventar sus juegos en vez de por estas ideas novedosas; otros, como

"QUEREMOS IDEAS TOTALMENTE ORIGINALES"

LostWinds, tienen el viento a su favor, y otros, sencillamente, no dicen nada.

La polémica viene de la mano del coste y el almacenamiento. "No podemos dar datos concretos, pero el tamaño de los juegos tiene un límite de almacenamiento". Algunos juegos, como *LostWinds*, lo saben bastante bien. En declaraciones de Michael Brookes, productor del juego de Frontier: "para serte sincero, tuvimos algunos problemas con el tamaño del juego. Al final, conseguimos que ocupara alrededor de 40 megas".

En lo que no se ha puesto límite, no obstante, es en la cantidad de puntos Wii que costará cada juego. Mientras que algunos títulos, como el citado *LostWinds*, cuesta un total de 1.000, *Final Fantasy Crystal Chronicles My Life as a King* llegó con 1.500 puntos y con el dato de ser el primer juego de Nintendo con el emblema Pay & Play de descargas adicionales, que constará de 4.000 puntos en expansiones. WiiWare es un sistema muy joven, todavía, que deberá enfrentarse a estos y otros problemas que ya han sufrido sistemas de descarga similares como el Xbox Live! Arcade de Microsoft, que tuvo que "equilibrar" su política de almacenamiento para ver entre sus filas a un todopoderoso *Symphony of the Night*, y elevar los precios de algunas joyas en forma de *Tetris* postmoderno en el caso de *Lumines*.

Fischer concluye: "No hay barreras". De hecho, sorprende la posición de Nintendo y su relación con los diversos estudios. Son estos grupos desarrolladores, pequeños e independientes, los que se encargarán de promocionar y adaptar los juegos a cada mercado. Por ejemplo, en el caso de *LostWinds*, fue la propia Frontier la encargada de tomar la decisión de traducir su juego al castellano, y hacerlo. *TV King Show*, de Gameloft, va un poco más allá, y contará con voces que se ajustarán al idioma de la consola (aunque, en el caso de nuestro idioma, sufriremos el tan poco bienvenido español neutro).



La crónica de WiiWare, tras casi un mes desde su lanzamiento, es que Nintendo vuelve a disfrutar de un medio para dar rienda suelta a la creatividad, al estudio pequeño, el de finales de los 80 y principios de los 90; el estudio de garaje. A las ideas que, por otra parte, la hicieron grande antaño. Y lo mejor de todo es que serán estos pequeños y grandes estudios, ellos solitos, los que determinarán el devenir de su canal. *LostWinds* es, quizá, el que lleva el timón en estos momentos, pero es Nintendo, su firme filosofía y su apuesta por la originalidad, quien pone el barco y las velas.

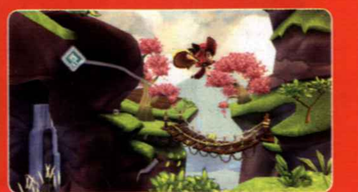
ESPACIO EN BLANCO

WiiWare se enfrentará a una serie de problemas. El espacio, el primero de ellos.

Hablando con Michael Brookes, del estudio independiente Frontier, la pregunta sobre el espacio que ocupó *LostWinds* no se hizo esperar. 40 megabytes se antojan pocos para el potencial del título del esudio británico. Sin embargo, una vez jugado en profundidad, vemos ciertas carencias que se amoldan más razonablemente a su peso. Como si del primer mundo se tratara, la obra de Frontier flota entre los escenarios boscosos y las cuevas. Y ya está. No veremos nuevos parajes, elementos o cambios significativos a lo largo de toda la aventura. Y el final llega de forma muy abrupta.

Lo cierto es que, tras jugar a *LostWinds*, el anuncio temprano de su segunda parte cobra más sentido que nunca. De seguir así, este pequeño y diminuto título bien podría convertirse en todo un señor juego por capítulos.

La preocupación de Frontier por ajustar el tamaño de su obra a las peticiones de Nintendo es proporcional a la de la propia compañía nipona de cara a su sistema de descargas. Mientras que otras compañías, como es el caso de Xbox Live! Arcade, decidieron en su momento abandonar el límite de los 50 megabytes –de modo que se ajustaran a las memory cards de las consolas sin disco duro– por un límite que ya alcanza los 350 megas, Nintendo con Wii no posee un disco duro que le permita esta libertad. No digamos ya cuando el Pay & Play sea una realidad. Cada idea agradable de Wii conlleva menos espacio libre en la consola del usuario.

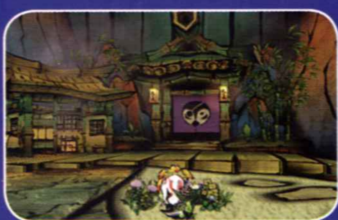
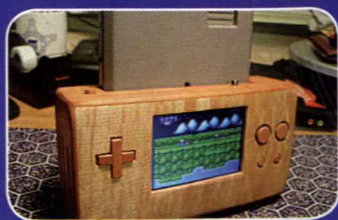


Los escenarios son preciosistas, pero repetitivos. ¿Falta de espacio?

TU REVISTA Nº1 DE Wii

SAM & MAX. ¡SÍ! P20 PERIFÉRICOS NINTENDO P36 OKAMI P52 UNIVERSO NINTENDO P76



EL BOOM DE SEGA

LLEGA MADWORLD

Blanco, negro y rojo sangre, sólo para Wii







Este mundo loco, loco, loco...

La noticia del mes la ha dado SEGA anunciando su acuerdo con Platinum Games (antes Seeds, antes Clover, el estudio fundado por Mikami, Inaba y Kamiya), para producir varios títulos, siendo *Madworld* el más avanzado, el más bestia y el exclusivo para Wii.

Será a primeros del próximo año cuando podremos ponernos a los mandos para controlar la fuerza de Jack y de su brazo con motosierra, pero de momento sabemos por qué es una de las apuestas más fuertes para el futuro de la consola (aparte de porque se sacan corazones, se estrella contra pinchos o se insertan postes de señalización).

Como se puede observar, el estilo, inspirado por la *Sin City* de Frank Miller y otras obras del cómic, se apoya en un rompedor dibujo completamente en blanco y negro pero no exento de detalles, mientras que el rojo de la sangre inunda a chorros la pantalla con bastante frecuencia. Es un juego de violencia –de exagerarla y reírse con ella–, de golpes y golpes especiales de cruda finalización, y de, según comenta su director, crear la experiencia "más excitante e innovadora hasta la fecha".

Al estilo gráfico se sumarán el control con movimientos, una historia de pasados y motivación y un misterioso elemento llamado "Death Watch": un sistema de puntuación basado en el espectáculo rojo, similar a cómo afectaba la audiencia en la película *Perseguido*.

CASTLE WiiNIA

Rumores de vampiros chupasangre

Venga, Igarashi, deja de hacerte de rogar y descubre al mundo ese *Castlevania* para Wii que tienes entre manos. O al menos deja de pasearte por el mundo luciendo el nuevo *Order of Ecclesia* para DS y dejando caer que si su opción de conexión con Wii "es un secreto", que si el *Castlevania* 2D podría "progresar en sistemas como WiiWare" o que si, pese a no dar latigazos literales con el wiimando, ya piensas "usar Wii de varias formas". Sabemos que lo estás deseando.



▲ Ésta es la nueva protagonista de *Order of Ecclesia*: Shanoa.

MÁS INMERSIÓN

FUTURO Y WIIMANDO

EA quiere explotarlo

El Wiimando sigue siendo el centro de la innovación, pero muchas fórmulas de control se repiten y no dan un paso más. EA parece querer evolucionar en este sentido. Hasta ahora, la aplicación del control en sus juegos deportivos de Wii no les satisface, "no estamos cumpliendo con la experiencia", porque dicen, no es lo suficientemente accesible. La idea es llevar a Wii (bajo la nueva marca All-Play) las series deportivas, creadas desde cero, "es lo que estamos haciendo este año", simplificadas pero procurando más inmersión: "que sienta la velocidad y la bola reaccione en consecuencia, esas cosas podrían verse".



ROCK DE DESCARGA

Bajaremos temas para *Guitar Hero IV*

Puede que el *Final Fantasy* de WiiWare sea el primer título en actualizar el contenido mediante descargas de pago, pero los usuarios de Wii seguíamos quedándonos sin estos servicios en las franquicias multiplataforma. Quizás también, aprovechando el seudónimo de Pay&Play (el sello para los juegos de Wii que ofrezcan DLC), Activision ha anunciado que su *Guitar Hero World Tour* permitirá bajar canciones adicionales en Wii, al igual que en otras plataformas. Esta versión también mantendrá novedades como la composición de temas y su intercambio, o la batería y la voz. ¿Estará al tanto el equipo de *GHIV* sobre la solución de almacenamiento de Nintendo? ¿Sobre esa que presentarán en el E3 (por ejemplo)?



RETRASO DE BRAWL

BRAWL, TARDE

¡Falcon-puño! (¿eh?)

Algunos límites de producción y logística en Nintendo Europa podrían tener que ver en el retraso que ha dejado a *Brawl* para este mes. Pero Laurent Fisher, cabeza visible de NoE, también reconoce la dureza del proceso de localización para el viejo continente, que incluye hasta seis idiomas. La novedad es que Fisher se escuda, además, en el doblaje de voces, "las de algunos personajes son diferentes", y para que quede claro que va en serio, "tuvimos que grabar las voces de algunos personajes seis veces". El de Nintendo también ha pedido disculpas por el sufrido retraso.

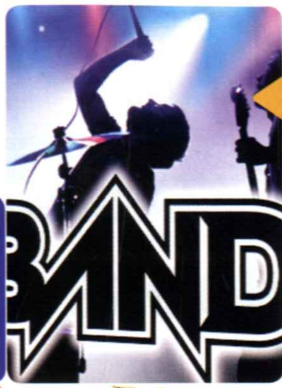


¡ALUVIÓN DE NOTICIAS

¡LAS MININOTICIAS HAN INVADIDO NUESTRA CIUDAD!



¿Será Samba de Amigo el primer juego **Pay to Play?** No notamos ninguna evidencia durante nuestro avance pero la caja de la versión americana sugiere esta posibilidad.



Ya sabemos que *Rock Band* no tendrá contenido descargable en Wii. No obstante, los usuarios podrán disfrutar de discos de expansión que permitirán jugar nuevas canciones cargando el disco original.



Un lector del *Daily Mail* acusa a DS de convertir en monstruos a sus hijos. Compró la consola en Hong Kong en un "pack" con 20 títulos por unos 200€... ¿Quizás comprar juegos originales suponga la cura?



Ubisoft está considerando hacer una versión exclusiva para Wii de su nuevo *Prince of Persia*, que ha sido anunciado para las otras consolas. En dicho caso, éste sería completamente distinto al de las otras versiones.



El siguiente gran invento: ¡Nunchacos sin cables! Considerando que semanalmente salen todo tipo de accesorios parecidos, no sería para nada descabellado. ¿Vendrán con correa de seguridad?





El popular RPG *YS* podría poner rumbo a la CV. Teniendo en cuenta las declaraciones de Hudson, es uno de los **títulos clásicos más solicitados** por los fans. Esta serie ha tenido versiones en SNES y Mega Drive.

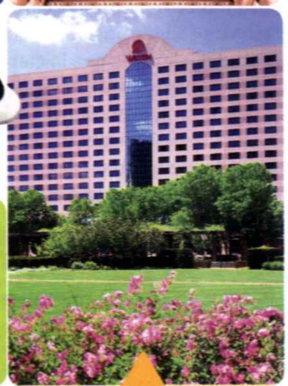


La función "Easter Egg" de *Boom Blox* ha sido removida de la versión final, probablemente para no confundir al público. Se espera, no obstante, que visite algún juego antes de final de año.

Incredible Technologies (la gente que estaba tras Golden Tee pub golf games) están programando un juego para WiiWare llamado Bags. Desarrollado por N-Space, promete aventuras con Bolsas...

La página web oficial de Hudson ha publicado una encuesta preguntando a los visitantes que deportes les gustaría ver en la secuela de *Sports Island*. En breve sabremos cuál ha sido el agraciado.





YOUR M&S





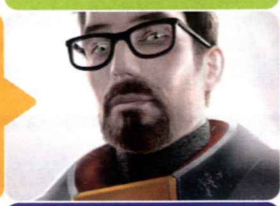
¿Has comprado Wii Fit antes de que se agotase? Pues disfruta del amplio abanico de accesorios que te brindan los comercios. Alfombras, baterías, fundas... ¡TODOS A LAS TIENDAS! O no...

El imperio de ropa y sandwiches Marks & Spencer es el último sitio donde podrás adquirir una Wii o una DS. ¡Por fin podremos visitarla para algo en navidades!

Este actor es Jason Priestly de la famosa serie Beverly Hills 90210 en el lanzamiento americano de *Mario Kart*. Nos gusta la imagen por la pinta ridícula que puedes apreciar en su cara, segundos antes de que le pegara su compañero.

Nintendo ha creado en los hoteles Westin una unidad especial de Wii con juegos "Solo Fitness". Ya sabes, haz lo que haces en casa pero reservando una habitación en un Hotel Westin.

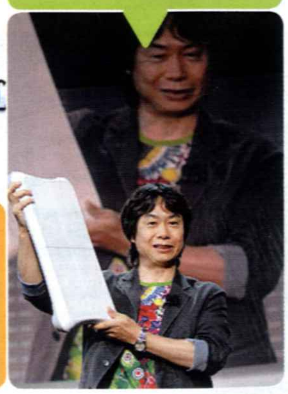
Ahh... Bendito sea. Cuando los chicos de Valve no están programando maravillas técnicas sobre Aliens, Black Mesa y demás, juegan a la Wii con sus críos. Ahora se les ha metido entre ceja y ceja que quieren desarrollar uno.



¿Cuánto crees que se tardó en conseguir el concepto de los Miis? Más de 10 años según las declaraciones de Nintendo. Parece que se había planteado incluso para las primeras consolas de la marca.



Los hardcore gamers de Nintendo no han abandonado del todo el barco. La prestigiosa revista *Time* considera gracias a los votos de los internautas a Shigeru Miyamoto como uno de los personajes más influyentes del año.



Lost in Blue (simulador de gente-perdida-en-una-isla) está a punto de abandonar DS para salir en Wii. Espera **hacer fuego con tu Wiimando** o preparar comida para la inútil de tu hermana.





Amamos *Okami* (miramos dulcemente a la review), pero no amamos que hayan extraído a los creadores originales de los merecidos créditos. Capcom acusa motivos legales. Mira los créditos originales en **tinyurl.com/3hp3lb**



No hace demasiados meses que llevamos criticando la falta de *Earth Bound* en la CV. Como si fuese magia, la surrealista aventura de Itoi ¡aparece en la lista de la ESRB para salir a la venta! ¡Por fin!



Wii EN LA RED

Carga datos a un ritmo de 42 bytes/página. Tiempo estimado: media horita

CONECTÁNDOSE AL REVÉS

Sí, Europa vive una celebración (¡eh!) con la llegada por fin de *Super Smash Bros. Brawl*, un juego que incluye una novedad ansiada por sus seguidores: el modo de juego online. Pero este continente, tan dado a sus extrañas tradiciones, está dispuesto a estrenar este *Smash* y su online cuando, gracias a Nintendo, ha conocido un *Mario Kart Wii* bastante antes, lo está exprimiendo en estos momentos y recibirá el online del (anterior, sí o sí) *Brawl* con muchas menos posibilidades.

Los servidores de la Wi-Fi Connection de Nintendo arden con la cantidad de partidas en línea de *Mario Kart* cada día. Los "cracks" defienden sus 9.000 puntos en un entorno que ha resultado satisfactoriamente estable pese a enfrentar a 12 personas, y que ha introducido características que Nintendo parecía no ver hasta ahora, como el modo espectador para la fase de espera, los ránkings, el mapa de usuarios y tiempos, las estadísticas, la descarga de fantasmas, la adición de códigos mediante la consola, la integración de Miis y nicks... multitud de detalles que iniciaban la andadura hacia la madurez en esto de jugar conectados.

Super Smash Bros. Brawl, un juego de valientes luchadores, llegará muy débil en este aspecto. Sin ránkings, sin canal propio de estadísticas y amigos y, aparentemente, sufriendo problemas de lag e inestabilidad en las conexiones, según parece ocurrir últimamente en América. El retraso del juego no debería servir para excusar las carencias sino para mejorar el servicio, subsanar errores e incluso sumar nuevas características. ¿Demasiado pedir? Contamos al menos (y esperamos que así sea) con las dos primeras proposiciones.

En los aspectos secundarios de las posibilidades online de ambos juegos se dará una situación similar: mientras *Brawl* se quedará en fotos, repeticiones y escenarios enviados por Nintendo (estos últimos volátiles en el día), *Mario Kart* ofrece pruebas completamente novedosas como una carrera contra un enemigo de *Mario Galaxy*.



Retos inéditos online en *Mario Kart*. ¿Atisbo de futuro?

UN PASO ADELANTE

Pese a este corte de digestión por el intercambio de fechas, es hora de mirar al futuro. De ver si Nintendo se atreve con funciones como el chat de voz o las estadísticas globales de usuario, si está dispuesta a continuar facilitando el registro de los, cada vez más, fatigosos códigos de amigo, si el Pay & Play será una forma justa y cuidada de completar los juegos o si se anuncia por fin una forma de guardar y ejecutar todas esas cosas que nos llegan a través de la red.
Mario Kart Wii debería ser el inicio de una evolución. Veremos hasta dónde llega el próximo título con potente multijugador online de Nintendo. Al menos, la cosa no debería ir marcha atrás.

PLANETA FLASH JUEGOS DEL SEMINARIO DE NINTENDO



Nan De Momoko Koyasan Es un poco como *Drawn to Life*. Eres una bruja o su monstruo y te dedicas a crear elementos para colocar en el mundo y luego decorarlos para hacer de Absurdilandia, un mejor sitio en el que vivir.



Wakeari Night Continued Un cruce entre Stephen King y *Hotel Dusk*.. Presume de ser una novela interactiva, pero lo único terrorífico es lo difícil que resulta encontrar pasajes no pixelados. Un 10 para el gato, eso sí...

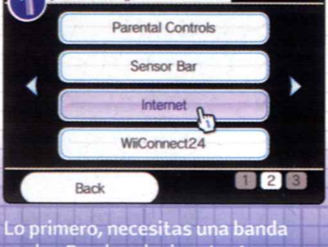


Master Kiki No, no es un juego sexual, so marrano. Ayudas a un jovencito según se desenvuelve en su vida diaria, intentando mejorar su fortuna a base de escoger palabras sabias para que las pronuncie. Puzle conversacional.

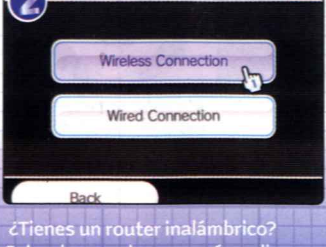


I Saw It Otho's Cotton Ésa es la traducción según Google del nombre: ¿quién demonios es Otho? ¿Por qué veíamos su algodón? ¿Qué tiene de emocionante algo tan absurdo? ¿Qué les ponen a los desarrolladores en el desayuno?

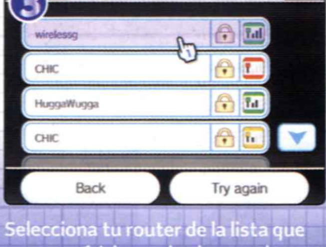
CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de acceso" para localizar tu router.



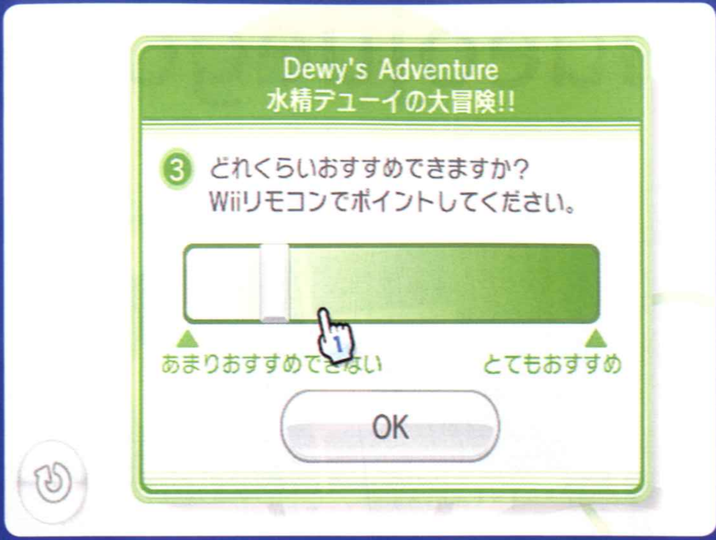
Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router), y si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.



¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.

MUNDO Wi-Fi

Todas esas pequeñas noticias que flotan en el aire y llegan hasta tu casita...



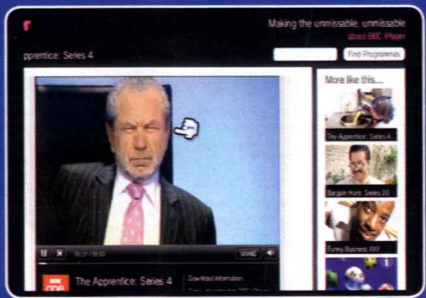
No te preocupes, pronto todo estará traducido al castellano, y esos jerogíficos indescibfrables cobrarán sentido en tu Wii.

Por supuesto, no podemos mencionar el lanzamiento de canales nuevos sin celebrar el aterrizaje del Canal Nintendo previsto para... ya (el 30 de mayo entró en funcionamiento, para ser precisos). Llevamos rascándonos la nuca cinco meses con la versión japonesa, conectándonos de vez en cuando para ver espeluznantes programa-basura que por fortuna no entendemos. Como foco de contenidos de Nintendo, contiene anuncios y promociones (cabe esperar una sobredosis de Ian Wright, y su fantástico programa Viajar por el Mundo) además del impresionante contenido descargable para DS.

Pero aquí en España, sus usos son diferentes, aunque también múltiples y variados. Lejos de ser implemente un canal en el que poder obtener información sobre los juegos que todos los jugadores habituales ya tenemos, podremos acceder a otro tipo de contenido. Por ejemplo, entrevistas como la realizada a Miyamoto acerca de Wii Fit, así como trailers de los juegos que están por llegar. ¿Queréis más? Uno de los puntos positivos de este canal es que podremos puntuar los juegos que tenemos, rellenando ua ficha sobre el mismo, y puntuándolo. Al contrario de lo que mucha gente pensaba, el grado de puntuación, de mucho a poco, será bastante orientativo, y se complementará con otras preguntas. ¿Qué más? Podrás realizar búsquedas de juegos y, por supuesto, las famosas descargas de demos para los juegos de DS. Usando la brujería Wi-Fi (la explicación técnica contiene demasiadas palabras esdrújulas y anglicismos sospechosos, si nosotros no la hemos entendido del todo dudamos si seremos capaces de trasladártela) la Wii se convierte en una estación de descarga para DS, transfiriendo las demos a su hermanita pequeña. Hasta ahora la versión japonesa ha sido testigo de un montón de títulos Touch Generation, un puzle *Picross* semanal y una demo de *Tamagotchi Connection* Corner: la verdad, esperamos algo mejor para Europa.

Seminario Nintendo

Quizá fue más interesante la decisión de Nintendo de poner a tu disposición una serie de juegos para DS desarrollados por estudiantes en su seminario anual de desarrollo de juegos (mira el despiece central de la página anterior).
Los juegos se lanzaron durante una semana, y podías jugar al título experimental antes de usar el canal para enviar a Nintendo tu opinión, que servirá para el seminario del año que viene. Podrías ver eésto (junto con los votos de todo el mundo) como una variante astuta de investigación de mercado y como diversión interactiva, pero si lleva a que al final mejore el producto, habrá servido además a un buen fin.



¡Ajá! Sir Alan ante ti. No le enredes en la oreja, malo. Hay un camino que sale de la esfera Wi-Fi y nos lleva a la verdad.

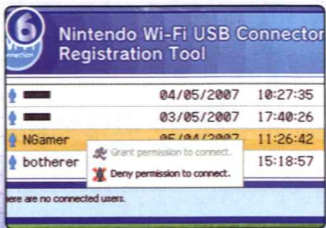
Novedad en la versión occidental del canal es una sección de tests de WiiWare, que incluye el sabio detalle de obligarte a jugar una hora con un juego antes de que puedas emitir un juicio. Fe-no-me-nal. Ahora, otra cosa es jugar durante una hora con *Star Soldier R*, que, por si no lo sabéis, sus dos modos de juego te permiten disputar partidas de 2 y 5 minutos. Eso sí que es rapidez. No, gracias.

Demasiados puntos

Lo mejor de todo este movimiento con los canales es que son gratuitos, que es más de lo que puede decirse del precio espantosamente al alza del paquete *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* de WiiWare, que tiene suficiente contenido descargable para justificar un lanzamiento comercial de un disco entero, y que se convierte de esta manera en el primer juego en llegar con el sello de Pay & Play, Nosotros desde luego no estamos virando nuestra atención a nuevos edificios (la biblioteca deja a los ciudadanos aprender capacidades especiales) y prendas (el rey Leo va ataviado ahora con ropa veraniega), pero ver cómo su precio original pasaba de 1.500, siendo ya el juego más caro del canal, a más de 4.000 puntos parece un tanto ridículo. Como comentábamos en NGExprés, tiene lógica que Nintendo establezca un máximo de tamaño en sus juegos, pero todo este encanto se puede echar por la borda si el precio no tiene también un límite. Pues eso. NGamer ha hablado.



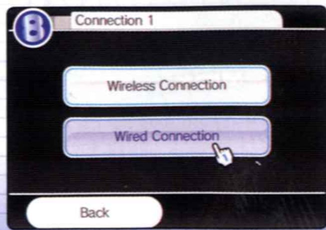
Cuando lo tengas, selecciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "Conector Nintendo Wi-Fi USB" para comenzar el proceso.



Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.



¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu módem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.



Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilà, ya está.



"Su razón de ser el Wiimando."
MARIO SUPER SLUGGERS
PAG 26

Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer@globuscom.es**

PREVIEWS

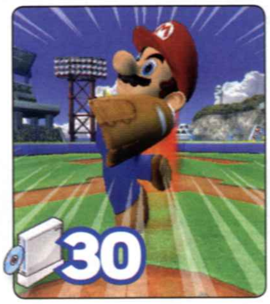
Los juegos que van tomando forma



EN ESTE NÚMERO...









NGAMER'S LOS + BUSCADOS

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA



Sentimos su poder. Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!
LANZ. SEPTIEMBRE

SONIC UNLEASHED



¿Un Sonic que se convierte en erizo-lobo? Tenemos que verlo
LANZ. OTOÑO

GUITAR HERO: ON TOUR



No podemos esperar a irnos con la música a otra parte.
LANZ. JULIO



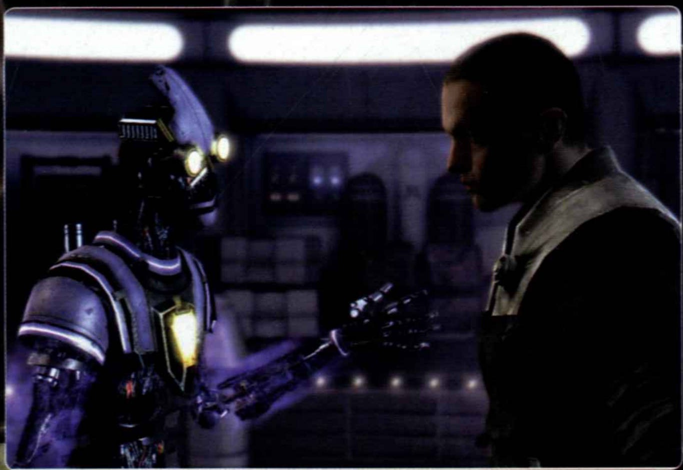
PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ACTIVISION/LUCASARTS **ESTUDIO** KROME STUDIO **LANZ.** SEPTIEMBRE

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

Ayúdanos, Obi-Wii Kenobi, eres nuestra única esperanza.



"Disculpe, Darth Vader, se me ha caído una lentilla. ¿Puede vuesa merced acercar el sable de luz un poco más al suelo?"



La calidad de las texturas y el modelado general de los personajes es excepcional. Otra cosa son los caretos que pone el protagonista.

YODA VS PALPATINE:

27 "forzudos" de todas las épocas y series se ven las caras en duelos por toda la galaxia



Otro de los puntos exclusivos de Wii es el modo duelo, donde personajes de las películas y el "Universo Extendido" (libros y cómics) se darán cita en luchas cronológicamente imposibles. Así Mara Jade -producto literario de culto- podrá enfrentarse a Anakin Skywalker, a Luke o a multitud de secundarios. Tendremos power-ups que alterarán el resultado de la batalla. También influirá el lugar donde luchemos: si estamos cerca de un agujero al espacio podremos utilizar la Fuerza para mandar al adversario al vacío, o utilizar objetos del escenario arrojándolos contra él.



Nuestra misión principal es acabar con los Jedis, aliados de la República...



... pero no son los únicos que pondrán nuestras habilidades con la Fuerza.

Dicen que Pacman fue el primer héroe de videojuego en llegar a las máquinas recreativas, pero... ¿quién puede identificarse con un personaje cuyo diseño se basa en una pizza a la que le falta una porción? Vale, eran otros tiempos, pero hace 30 años a la humanidad también le interesaban los buenos argumentos, los salvadores aguerridos y, por supuesto, las historias de amor en situaciones límite. Tres puntos inalcanzables para los videojuegos tres décadas atrás, a menos que fuesen consecuencia de una adaptación cinematográfica. Así vio la luz el sencillo pero espectacular para la época *Star Wars*, un arcade que en 1983 abrió la veda de videojuegos como producto de merchandising peliculero, y además de calidad. Las posibilidades actuales están a años luz de aquella lejana galaxia, y el rico universo creado por el otrora estelar George Lucas sigue iluminando como un brillante astro el camino de millones de jugadores.

Una Nueva Esperanza

Metáforas espaciales aparte, que levante la mano quien pueda recordar una franquicia más rentable que *Star Wars*, sobre todo en el mundo de los videojuegos. Si nos remontamos a 2006, justo cuando parece que la naranja estaba exprimida del todo con shooters, simuladores de naves, arcades de carreras y aventuras, aparece Nintendo con su nueva plataforma y un mando con el que desatar la imaginación. Y ahí están los padawans consoleros, girando su vista a LucasArts para que por fin puedan esgrimir su sable virtual en forma de Wiimote[1] y rememorar al fin fidedignamente las batallas galácticas más conocidas del mundo.

Pese a la idoneidad de Wii para trasladar la acción Jedi a un sistema doméstico, la compañía tomó la lógica decisión de desarrollar simultáneamente las versiones de PlayStation 3 y Xbox 360, lo que a priori podría resultar en una merma de las capacidades en el mando volumétrico. Sin embargo, se ha dividido el proceso de programación dejando a los australianos Krome Studio todo el peso del desarrollo para Nintendo, teniendo bastante libertad en su desarrollo.

"Nosotros sólo teníamos que imaginar de forma realista dentro del universo de *Star Wars*, y luego el propio George Lucas nos daba directrices para asegurar que la historia encajaba", afirmó Dan Wasson, productor, durante su reciente visita a España. "Y eso afecta a la manera que tenemos de trabajar y desarrollar nuevas ideas".

"GEORGE LUCAS NOS DABA DIRECTRICES PARA QUE LA HISTORIA ENCAJARA"

Usa la Fuerza, Luke

En palabras de Wasson y a la luz de la demostración que llevó a cabo en diferentes plataformas, la historia está ambientada en los primeros momentos de existencia de Darth Vader, en el lapso temporal que va desde el Episodio III al IV. Tras una introducción en la que controlamos al inefable señor oscuro (que sirve además de

[1] En realidad el Wiimote sólo reconoce 5 movimientos básicos, pero las combinaciones con la fuerza y acciones especiales según la situación elevan exponencialmente sus posibilidades. Por ahora no se puede emular un auténtico combate Jedi blandiendo el mando como en las películas, pero quién sabe en un futuro.



Proxy es un prototipo de holodroide superavanzado que te pasas. En cristiano: se puede transformar en quien quiera



Los efectos de la Fuerza se ven reflejados en vistosas deformaciones gráficas.



Vader es un personaje seleccionable.



Todos los diseños han pasado por las manos de George Lucas para recibir su beneplácito, aunque la comunicación con él fue, atención, a través de fax. Quizá es que el tipo no existe de verdad.

tutorial), conocemos al auténtico protagonista, al que Vader acoge como su discípulo. Y eso a pesar de haber tenido unas cuantas "diferencias irreconciliables" con el padre del mismo... A partir de entonces, el personaje simplemente conocido como El Aprendiz se inicia en las artes Sith a la sombra de su poderoso maestro, y con él empieza también nuestro viaje.

La historia es la misma en Wii (exceptuando algunos capítulos extra todavía por confirmar), pero la diferencia, como de costumbre, se encuentra por supuesto en la jugabilidad. Básicamente, el control está algo más limitado de lo que en un principio soñaron todos los fans, pero es algo comprensible teniendo en cuenta que se trata de un juego en tercera persona donde tenemos que desplazarnos constantemente por el escenario. El Wiimote reconoce las direcciones básicas hacia los lados y la altura, así como el desplazamiento horizontal en forma de estocada, que es el ataque más poderoso. El nunchaco, por su parte, nos sirve para movernos y también hace uso de los giróscopos para utilizar la Fuerza. La suma de movimientos entre ambas manos da como resultado combos especiales, sobre todo en las luchas de espada contra espada, que cambian la perspectiva de la acción para trasladar una sensación más cinematográfica.

¿No eres bajo para ser Stormtrooper?

Krome Studio no es un nombre excesivamente conocido en la industria, pero tiene productos de reconocido prestigio en su género. El encargo de LucasArts (también producen las versiones de PSP y PlayStation 2) es sin duda su proyecto más grande hasta la fecha, y lo afrontan con una pasión que parece causada por midiclorianos. "La responsabilidad de crear un producto a la altura de lo que todo el mundo espera es un empujón extra a la hora de trabajar –continúa Wasson– Nos preguntamos qué podría hacer la combinación de espada y Fuerza en pantalla, pero también fuera de ella, y el resultado es la versión de Wii en la que estamos trabajando".

Ciertamente, el aspecto gráfico es otro de los puntos fuertes de esta versión. La física necesaria para reflejar los poderes Jedi –o Sith– está representada con esmero, sobre todo al levantar objetos pesados y quebradizos delante de los pasmados ojos enemigos. La versión alfa que se deja ver actualmente en presentaciones muy restringidas muestra una eficaz animación en la mayoría de situaciones, si bien flojea en comportamientos enemigos cuando la inteligencia artificial tiene que enfrentarse directamente a nosotros. Por mucho que un pelotón se acerque al Aprendiz en desbandada, ¿cómo pretenden hacerle morder el polvo con ataques desde cerca? Para equilibrar la balanza, nos encontraremos constantemente con maestros a nuestra altura, y en ocasiones muy superiores, que darán pie a intensos combates de Fuerza. El mando vuelve a tener papel protagonista en estos momentos, teniendo que realizar acciones representadas esquemáticamente en la pantalla, como agitar el mando en una dirección o seguir rigurosamente una cadena de movimientos.

Por supuesto, la Fuerza es un

UNA DE COMBOS

El stylus se encargará de todos los ataques

La versión de DS, desarrollada por N-Space, ofrece un juego en 3D en tercera persona. Tendrá multijugador hasta para cuatro consolas. Mueves al personajes con la cruceta (o con los botones si eres zurdo) y la pantalla táctil aparece dividida en cinco partes, cada una de las cuales tiene asignado un movimiento, tanto el salto como La Fuerza o el sable láser. Esto quita valor a La Fuerza, pero promete un control más ágil.



La acción se ve en la pantalla superior y en la inferior tienes los movimientos, que vas marcando con el stylus. Quizás lo más interesante de la versión más pequeña del juego sea el sistema de combos. Para poder realizarlos, marca con el stylus el recuadro del primer movimiento y arrástralo por el resto de movimientos del combo.



No son Jedis, pero los robots también tienen maña con los sables.



Los escenarios, aunque nuevos, son perfectamente reconocibles para cualquier fan.



▲ Las similitudes entre Palpatine y el señor Burns son evidentes: posición de las manos, nariz afilada, sonrisa malévola y chepa. En cierto momento del juego, es el encargado de dar un importante giro de guión a la aventura. Es lo que tiene ser el malo.



Aunque no se le ve la cara, en esta imagen Vader está sonriente y chuleando de la longitud de su sable



elemento omnipresente pero no infinito, y habrá que vigilar las barras de energía disponibles para no agotar la reserva necesaria en el avance. El uso de la misma tiene un efecto gráfico de distorsión muy llamativo, aunque sea una invención para la ocasión y no aparezca como tal en ninguna de las películas. Por otro lado, los rayos eléctricos, típico del poder de los Sith, y que pocas veces hemos visto en videojuego[2], aparecen exactamente igual que en los films. La profundidad y calidad general de las texturas está potenciada con la utilización de bump mapping, especialmente vistoso gracias también a una iluminación dinámica que no estamos acostumbrados a ver en la consola de Nintendo.

La ampliación de una historia mítica es de por sí un excelente reclamo para darle una oportunidad a *SW: EPDLF* cuando aparezca en septiembre, pero añadiendo la calidad del desarrollo y la confianza que Krome Studio y LucasArts han depositado en este producto, todo usuario de Wii debería mirar a este lanzamiento como de los más importantes del año. La Fuerza es intensa en él.

"LA FÍSICA QUE REFLEJA LOS PODERES JEDI ESTÁ REPRESENTADA CON ESMERO"

[2] Salvo en casos muy contados, como en la trilogía *Jedi Knight*, donde, si nos decantábamos por el lado oscuro de la fuerza, podíamos adquirir y potenciar este poder.

SECRETOS DE FAMILIA

Los que no puedan esperar para conocer sus orígenes pueden seguir leyendo; el resto, mejor no.





Se trata del hijo de un poderoso Jedi, al que Vader da caza durante su inmisericorde persecución a la Orden por mandato de Palpatine. Residente en el planeta natal de los wookies, Kashyyyk. El jedi Kento intentó proteger con su vida la existencia de su hijo, y tras una demostración de habilidad de éste, el todavía humano corazón de Vader se ablanda lo suficiente como para acogerle como discípulo. Durante años, su existencia permanece en la sombra y aparentemente es desconocida para el Emperador, ejecutando misiones para su mentor. Sin embargo, el hecho de ser un agente "encubierto" también nos pondrá en contra del ejército imperial, siempre bajo una misteriosa y atenta presencia espectral. Y hasta aquí se puede contar...



Vida de perros Éste es Sam, el personaje jugable, y podría decirse que el cerebro del equipo. Max da vueltas por ahí, a su rollo, rompiendo cosas e insultando a todo, sean personas o cosas. Un equipo de detectives excelente.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** JOWOOD **ESTUDIO** TELLTALE **LANZ.** OTOÑO

¡NUEVO JUEGO!

SAM & MAX
SEASON ONE

Policías autónomos a tu servicio, en las mejores aventuras gráficas

Si tienes mil años, seguramente recuerdes el *Sam & Max* original. Esta aventura gráfica para PC llegaría al mercado en 1993, y se convertiría casi de inmediato en uno de los juegos más queridos de todos los tiempos. Los personajes del cómic fueron obra del ilustrador Steve Purcell[1]: Sam, el perro sarcástico, y Max, el conejo loco. Mucha gente pidió a gritos su regreso durante 14 años, y por fin volvieron en 2007 en una serie de aventuras episódicas para PC. Ahora, estos atentos policías lucen un aspecto 3D inmejorable, dentro de un mundo de dibujos que es completamente fiel al estilo de los cómics.

Habilidad para molestar

Según explica Emily Morganti, de Telltale, "empezamos a recibir todos esos emails de gente que nos rogaba que adaptásemos *Sam & Max* a la Wii. Fue un poco sorprendente ver cómo se empezaron a expandir por Internet los rumores de que habíamos firmado un acuerdo con Nintendo. Pero todo esto demostraba que había una gran demanda, y no hicimos oídos sordos. Además, si no lo hubiésemos hecho, me parece que los aficionados hubiesen asaltado nuestra oficina".

Así pues, la Wii será el nuevo hogar de la historia de esta pareja peluda, en la que se enfrentan a un misterioso hipnotizador que ataca a antiguas estrellas infantiles, a los tenderos locales y a la cabeza flotante de Abraham Lincoln. Este dúo investigará estos crímenes tan peculiares a través de la resolución de puzles y de hablar con los vecinos; aunque también romperá todo objeto a su alcance, y no dudará en violar la ley. Se trata de juegos que giran en torno a los chistes, y es uno de esos escasos títulos en los que no se baja el listón en ningún momento. En cada episodio reaparecen los personajes habituales, con nuevos chistes y, curiosamente, profesiones, para hacer avanzar la historia.

La Wii parece ser el hogar natural de las aventuras, al tener un puntero. Pero pocos juegos han llegado; algo que no sorprende al escritor y diseñador Chuck Jordan.

"La sabiduría popular dice que ya no hay público para las aventuras gráficas, pero hemos visto que mucha gente sigue



El DeSoto ofrece secciones de conducción que incitan a disparar a las señales de tráfico. Gamberros

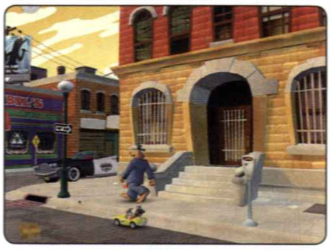
1 Mientras trabajaba en LucasArts, Purcell también participó en los juegos legendarios de *Monkey Island*. Luego trabajó en Industrial Light and Magic. Después en Pixar. A nuestro querido Steve se le da bien esto de dibujar.



Un bandido a mano armada. ¿Lo pilláis? Porque sólo tiene una mano. ¡Pero también es una tragaperras! Bah, dejadlo estar.



En la luna. Sí, en serio. ¿Cómo es posible? Pues, obviamente, fueron en coche, hombre.



Éste es el lugar que Sam y Max llaman hogar. Y al que también prenderían fuego.



Jimmy "Dos Dientes" es otro habitual. Se le puede comprar con queso.



Esta es una reunión de nuestros detectives con Whizzer. Tiene algún que otro problema de vejiga, que podrás utilizar en tu beneficio, claro está.

CONOCE A LOS DEMÁS

Los habituales de la historia.



BOSCO
Es tu tendero local, muy poco amigable. Bosco logrará que comprar cualquier cosa en su tienda sea una auténtica odisea.



SYBIL
Antaño fue una tatuadora, cambia de profesión en cada episodio, desde terapeuta hasta ufóloga, entre otras. La única persona simpática. Y está loca.



BEEPERS
Uno de los Soda Poppers, un antiguo grupo de estrellas infantiles. Prepárate para odiarlos más que a nada que hayas odiado en tu vida.

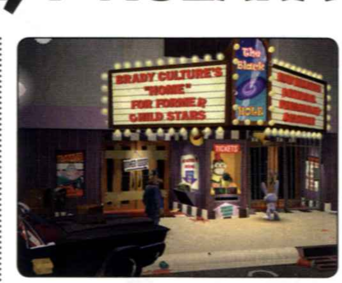
"ESTE DÚO INVESTIGARÁ CRÍMENES; TAMBIÉN ROMPERÁ TODO OBJETO A SU ALCANCE, Y VIOLARÁ LA LEY".

siendo fiel a las mismas y espera ansiosa su regreso", dice. "También existe la idea de que a los jugadores de consola no sólo les gustan los títulos cargados de acción, sobre todo con Nintendo intentando que su Wii llegue a un público mucho más amplio que otras consolas".

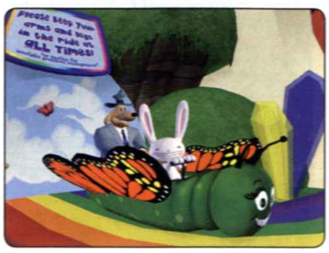
La gran pantalla

Telltale tuvo siempre la intención de que *Sam & Max* fuese como una teleserie, en capítulos cortos.

"No nos interesa hacer juegos enormes, que te obligan a pasar decenas de horas pegado a la pantalla del ordenador en un cuarto oscuro, buscando guías online para resolver los puzles –nos explica Chuck– Hemos creado nuestro juego como si fuese una serie animada de TV en la que tienes control sobre la historia, así que te puedes poner cómodo en el sofá, coger el Wiimando y empezar a jugar".



Sam nunca ha sido muy bueno aparcando. Ni conduciendo.



Aunque la serie no va a recibir ningún tipo de contenido especial para Wii, se está retocando mucho la interfaz para conseguir que funcione a la perfección, junto con un tutorial completamente nuevo. Pero, a diferencia de la versión para PC, no llegará por capítulos. Telltale nos explica que el tamaño de descargas de WiiWare es demasiado pequeño para todos los detalles incluidos en cada episodio, y si los distribuyesen online tendrían que eliminar contenidos del juego; y eso es algo que no quieren hacer. Así que, en vez de eso, los seis capítulos se pondrán a la venta juntos en una sola caja, a la venta en tiendas. Algo así como una DVD Box.

La gran oportunidad del Wiimando

¿Qué pasará en el futuro? ¿No quieren en Telltale crear algo más específico para Wii? Chuck nos cuenta que es algo que se podrían plantear. "El truco radica en aprovechar el mando sin sacrificar nada en cuanto argumento o accesibilidad, logrando que funcione en el juego, más que ser sólo un truco adicional. Así que, para mí, el mayor atractivo de la Wii sigue siendo su gran público y su accesibilidad. Estoy emocionado ante esta oportunidad de hacer llegar *Sam & Max* y el trabajo de Steve Purcell, y por supuesto las aventuras gráficas, a un público más amplio".



Por desgracia, no tienes opción de jugar con Aerosmith... A no ser que esta chica sea una nueva componente, claro.



El negocio es el negocio en *Guitar Hero*. Esta versión supone un pequeño añadido a los juegos anteriores.

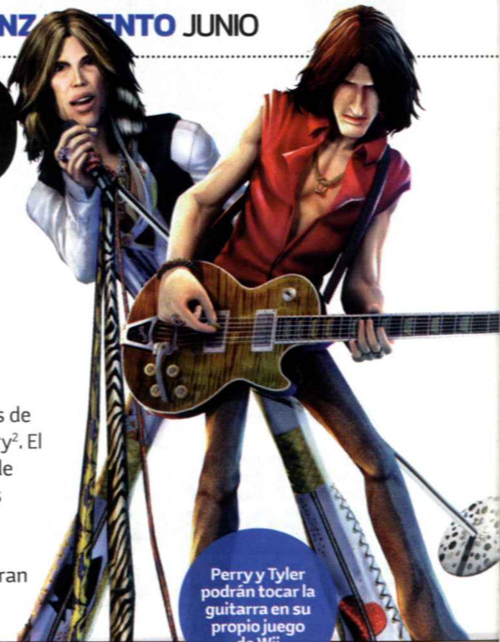


Rock Máximo. Esto convertirá al juego en un poco más Aerosmítico. ¿Alguien ha visto al padre de la niña?

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** ACTIVISION **ESTUDIO** VICARIOUS VISIONS **LANZAMIENTO** JUNIO

GUITAR HERO AEROSMITH

Protagonizado por Steven "padre de Liv" Tyler y compañía



Perry y Tyler podrán tocar la guitarra en su propio juego de Wii

Aerosmith, una de las mayores leyendas del Rock, llegará a Wii el mes que viene. Pocos grupos van a tener el lujo de decir que tienen su propía versión de *Guitar Hero*, con marcadores de Listas de ventas que nos catalogarán entre bandas de música escolares y abarrota-estadios (pasando por alto cosas como "tío, has estado muerto como... cinco minutos" manchando todo el camino[1]). *Guitar Hero Aerosmith*, a pesar de tratarse de un pack de expansión para *Guitar Hero III*, es totalmente jugable y no necesita del anterior para ser jugado en Wii. Saldrá a la venta en tiendas con una versión normal y una decorada con motivos de Aerosmith para los seguidores del grupo que no tuviesen el anterior título. Sería interesante disponer de la guitarra por separado, pero de momento tendrás que conformarte con el pack si quieres ir a juego con el título y el instrumento.

Todas las canciones han sido seleccionadas por los propios miembros de Aerosmith. Las dos primeras canciones son temas de Steven Tyler y algunas de sus influencias, las tres siguientes son de Aerosmith. En todos los casos, re-grabadas para la ocasión. Videoclips y entrevistas explican curiosidades sobre las canciones seleccionadas. Todo un punto.

The Best of...

Obviamente, el juego es un claro homenaje a los fans de Aerosmith, pero sigue siendo *Guitar Hero*. 40 canciones totales que han bajado un ápice su dificultad para gloria de los jugadores que se rindieron antes de tiempo con alguna de las canciones de *Guitar Hero III*. Además, hay un montón de nuevas animaciones basadas en Aerosmith diseñadas en su estudio privado. Algunas de las batallas contra los jefazos serán contra miembros de la propia banda, como Joe Perry[2]. El juego tiene su propio ranking de puntuación en sus respectivas canciones, pero no dispone de contenido descargable... Sin embargo, disfrutarás de una gran recopilación de Aerosmith.



1 Steven Tyler y Joe Perry fueron apodados como los Toxic Twins por sus prodigiosos conocimientos científicos 2 Joe Perry tiene una línea de productos alimenticios que incluyen salsas picantes o quesos para pasta llamada "Rock Your World". Su eslogan: Si quieres cocinar... ¡COCINA CON FUEGO!



GUITAR HERO III
MOBILE
ACTIVISION
HANDS·ON MOBILE
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu movistar.
Envía gratis MARVEL al 404
o entra en
emoción>Juegos>Portales de Juegos>
Más portales>Marvel
start
Coste de navegación: CONTRATO: 1? (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10MB en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 MB. PREPAGO: 1? (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10 sesiones de 10 min de navegación en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 sesiones. Para ambas tarifas el tope de facturación es de 10? (11,16 IVA incluido) por día natural. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,369,313 and 6,835,887. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. All rights reserved. Mobile Game Code © 2007 Hands-On Mobile, Inc. Hands-On Mobile is a trademark of Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

PERFECT PROSECUTOR

El Spin-off que todo el mundo deseaba

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	CAPCOM
LANZAMIENTO	FINALES DE 2008 (JAPÓN)

Sin impresionarse por el sudoroso abogado defensor, Miles se prepara para recibir su soborno de rigor

¡NUEVO JUEGO!



Aquí Gumshoe trata de no reírse de la carrera de nuestro pobre héroe. No lo consigue.

No os parece muy oportuno que Phoenix Wright nunca tenga que defender a un tipo a lo Hannibal Lecter? En todos sus casos, los fiscales acaban siendo humillados en el juzgado, sólo porque Capcom necesita a un inocente para que el bueno de Phoenix lo salve. ¿Os parece injusto? Pues *Perfect Prosecutor* es vuestro juego ideal.

En él, os pondréis el traje morado de Miles Edgeworth: intelectual y gruñón supremo. Atrapado en una relación amor-odio con Wright (ambos luchan por la justicia, pero sólo uno puede tener razón), hemos visto perder a este antihéroe una y otra vez. No esperéis un gran cambio: el juego se sigue basando en la investigación antes del juicio y la construcción del caso perfecto.

¡Protesto!

Este título se aleja bastante de las demás entregas de la franquicia al parecerse más a una aventura gráfica. Estamos acostumbrados a charlar con personajes que sólo se ven por encima de la cintura, así que ver las piernas de duende de Edgeworth es extraño. Investigando escenas del crimen (acompañados por el detective Gumshoe) desenterraréis pruebas con las herramientas de investigación (¿volveremos a ver el kit de huellas dactilares de *Justice?*) y, así, encontrar la inconsistencia en las contradicciones de los testigos para poner armarte de cara al juicio.

Se verán guiños a los seguidores de la serie (hemos visto a Wendy Oldbag, Will Powers y Franziska von Karma) aunque no podremos borrarle esa sonrisa a Wright.





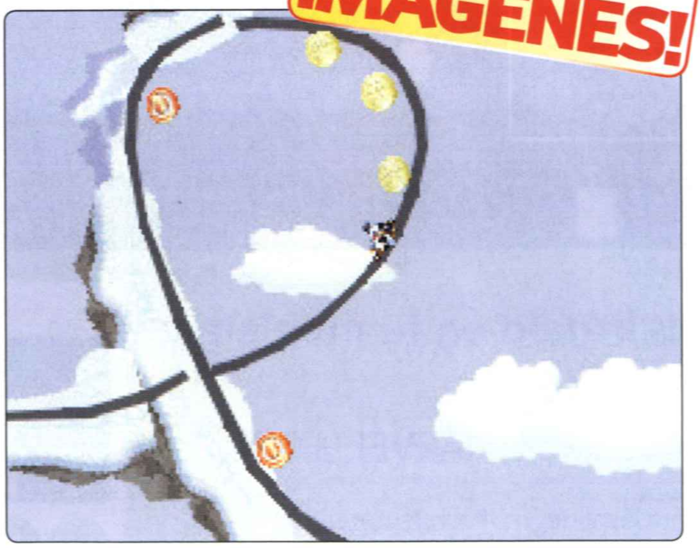
Esperemos que Edgeworth sea algo más convincente que Wright en sus investigaciones.

LINE RIDER 2 UNBOUND

No hace falta leer entre líneas

PLATAFORMA	Wii/DS
DISTRIBUYE	GENIUS
ESTUDIO	INXILE
LANZAMIENTO	VERANO

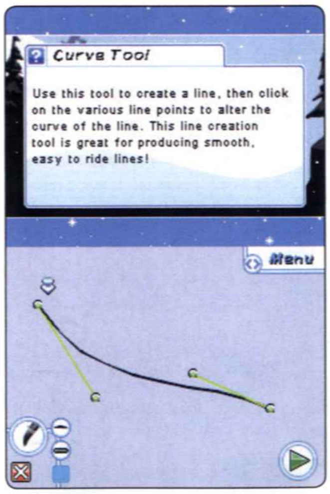
¡NUEVAS IMÁGENES!



En los rizos podrás recoger objetos de varios colores. ¡Innovación en estado puro!

Chico coge un trineo. Chico monta en el trineo. Así reza la sinopsis del juego más popular de la red, del cual éste sería la supuesta 'secuela'. ¿Cómo pretende inXile que su protagonista sea más alocado, tal y como indica el subtítulo inglés del juego ("desatado")?

Mientras que en el ordenador el misterioso amante del trineo (ahora llamado Bosh) estaba condenado a montar sobre líneas gruesas y negras colocadas por internautas aburridos, para Wii y DS su repertorio aumenta con multitud de tipos de líneas. Pasará velozmente sobre las líneas (a no ser que seáis tan malos diseñando la pista como nosotros), las líneas trampolín lo lanzarán, mientras que las frágiles parecen las mejores para crear apoyos que se van rompiendo, con la esperanza de que reduzcan tu velocidad en momentos críticos.



La DS es perfecta para hacer garabatos.

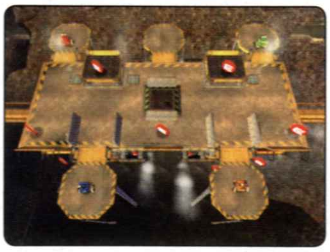
Remolcar la línea

Esto no es sólo una diversión absurda, sino que también posee un modo historia basado en misiones. En la historia de dos conductores de trineos rivales, en la que las misiones pueden variar entre ir de un punto A a un punto B para... este... ir desde otro punto A hasta un punto B diferente. Vale, no estropearon la idea central de creación de pistas, pero será necesario aplicar muchos tipos de líneas para poder atravesar los peligrosos escenarios que ha creado vuestro nuevo archienemigo, Chaz. El pincel del poder de Kirby ya demostró que el dibujo de pistas era un partido natural para la DS y, como cabía esperar, el stylus hace que el ratón se avergüence. ¿Podrá el Wiimando equipararse a él[1]? Será mejor tener dibujada una ambulancia por si acaso.

1 La versión para Wii triunfa sobre la de DS, ya que con ella podréis enviar diseños vía Wi-Fi (adornados con distintos dibujos disponibles en el disco), creando ambientes más variados visualmente para que vuestros amigos se rompan la cabeza.



Añade una galería de tiro en ciertos momentos para compensar las plataformas. Simple, pero efectivo.



Gracias a Pixar, la animación es correcta y dispone de muchos detalles del film, tics o características de los personajes.



Los mejores amigos El modo Co-op es puro amor. Wall-E salta y Eve dispara... ¿A qué? Eso es un spoiler.

NUEVA INFORMACION

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** HEAVY IRON **LANZ.** 4 DE JULIO

WALL•E

Robot acompañado de fémina



El robot es una monada y dentro de poco se convertirá en el juguete preferido de los niños

Las leyes de Newton del Videojuego dictan lo siguiente: cada película estrenada por la factoría Disney equivale a un juego nuevo que lo acompañe de la mano. Pero ¿qué pasa cuando Disney decide hacer un film que se resiste a realizar un juego atractivo al público o a los estándares básicos? *Wall-E* no tiene enemigos, ya que la historia de este proyecto de aspiradora tiene lugar en un mundo post-apocalíptico y no tiene un objetivo demasiado concreto en su vida. Sí, vale, tiene una mascota, una cucaracha, pero a los fans más duros de las Nintencucarachas difícilmente les sonará atractivo. ¿Qué podrías hacer? Plataformas y puzles parece ser la solución al problema. *Wall-E* pasa sus días ordenando los alrededores, reciclando basura y recogiéndola para almacenarla de una manera compacta en pequeños cubos. Grandes extensiones de plataformas rotables repletos de cubitos obsequiarán con curiosidad a los fanáticos que disfrutaron con la belleza de *Galaxy* hace unos meses.

Todo sobre Eve

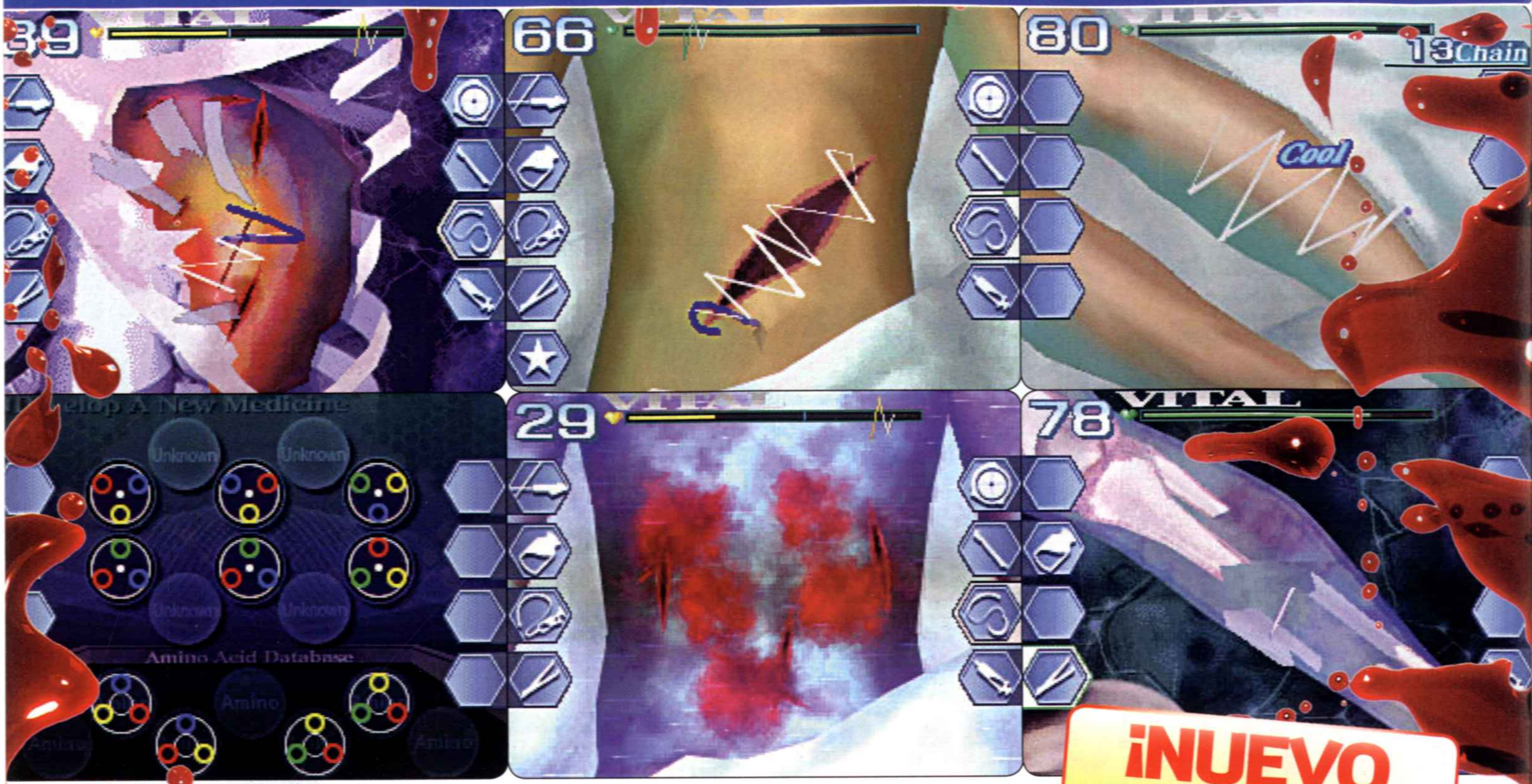
Testarudos receptáculos que requieren cubos de metal de una medida en concreto para hacer funcionar esos circuitos muertos que inundan el mundo de *Wall-E*. Y ésa es una de sus habilidades: poder llevar hasta pilas de tres bloques de metal, que resultarán la clave para avanzar en el progreso, donde tendrás que asegurar la combinación perfecta de los cubos. Por suerte, han sido animadas las escenas de rotación, que permitirán ver con cierta fluidez cómo las piezas saltan de arriba abajo sin problema. Heavy Iron fue el responsable de *Ratatouille*[1]. Pero las cosas resultan más esperanzadoras ahora. La introducción de un segundo personaje, Eve abre los brazos a un circo de ideas, pero su idea, radicalmente distinta a la del personaje principal, plantea las mismas dudas que *Ratatouille*. ¿Es Wall-E mejor en solitario que con Eve? La conclusión, en julio.

1 Las palabras exactas para definirlo: "No escatima en ideas, pero al final no logra convertir una licencia interesante en eso mismo, en algo interesante".

EL JARDÍN DEL EDÉN



Eve: Elegante, sexy... En su parte del juego tendrás que apuntar y presionar A para volar en la dirección adecuada. Sus tareas varían entre escanear ciertos artefactos (piezas de arquitectura terrícola) o fundir escombros con el gatillo B. Despues conocerá a Wall-E y los jugadores deberán combinar sus habilidades para superar ciertos obstáculos. Ingenioso. Al igual que en *Ratatuille,* Heavy Iron incluye un buen puñado de minijuegos, exclusivamente para ser disfrutados en multijugador. En uno de ellos, tendrás que seleccionar hoyos y evitar que los torch-bot te encuentren mientras ellos entran dentro de la arena. Se ha prometido la inevitable función de juego con WiiZapper. Probablemente, un juego de tiro.



PLATAFORMA DS **DIST.** NINTENDO **ESTUDIO** ATLUS **LANZ.** JULIO (EE.UU.)

¡NUEVO JUEGO DS!

TRAUMA CENTER 2

20 gramos de culebrón... gracias. 250 miligramos de tensión... gracias. Bisturí... es decir, lápiz táctil... gracias. Quince centímetros cúbicos de preview, ¡por favor!

No te muevas del puesto de operaciones. Gráficos puestos al día, torsos y órganos iguales que su versión de Wii y todo mezclado con los utensilios que se utilizaron para la ocasión.

La caja torácica y las Leg Ops nos hacen ver el terrorífico retorno de la sierra de huesos o el desfibrilador, que hacen su debut en DS. La selección de herramientas está situada de una manera cómoda y lógica, justo al lado de la pantalla de operación. Aunque Atlus, previsora y realista de la dificultad que representaba el título para los más novatos, se ha dignado a facilitar un modo para principiantes, que hará muy cómoda la tarea a los jugadores noveles. Viendo los campos que abarca *New Blood*, probablemente saldrían ganando las batallas bacteriológicas y sus consecuencias; para ello se habilita un sistema de scroll que permitirá examinar todos los tumores a lo largo y ancho de la pantalla. Pero el debate más candente se centra en el mejor control para *Trauma Center*, ¿Wiimando o Stylus? Las opiniones están divididas.

CUERPOS EXTRAÑOS

Una nueva y preciosa historia: Styles viaja a la inventada república de Costigar, en África, para ayudar a la gente tras una guerra. Aunque se base en el trasplante de órganos y los tratamientos anti-edad, aquí veremos la crudeza de la escasez de médicos en estos territorios.



1 Y a propósito... ¿dónde está la versión española de *New Blood*? Lo investigaremos, queridos lectores...

¡Oh Matrona!

Se trata de una continuación directa de *Under the Knife*, que nos situará tras la trama del temible GUILT. Marcus y Valerie continúan con su lucha contra los shenanigans STIGMA, tras su paso por Wii, pero las preparadas manos del Dr. Derek Styles y la enfermera Angie han vuelto al ruedo (con una apariencia algo más adulta) para disputar el segundo round contra las enfermedades del juego.

Under the Knife 2 mezcla las operaciones con puzles y misiones donde las intervenciones quirúrgicas no serán el objetivo principal (como la desactivación de la bomba en el primer juego). Atlus, como novedad, ha confirmado una nueva y misteriosa herramienta que funcionará con la voz. Curiosa información de una de nuestras sagas favoritas en DS.



Buscando tumores para drenar y cortar (después la gente dice que no hay evolución desde *Pac-Man*).



¿Como funcionará? ¿Presionando con el stylus en el momento o con los botones?



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
Wii
NINTENDO DS
GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES
ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED
ALBACETE
c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE
967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA 967 34 04 20
ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es
ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es
BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es
BARCELONA
c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES 93 894 20 01
Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226
TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
CANTABRIA
c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es
CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ
964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es
GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es
LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
MADRID
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es
MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es
OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es
SALAMANCA
Plaza San Julián, 4-6 - 37001 SALAMANCA
EMAIL: salamanca@gameshop.es
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS 977 33 83 42
TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es
VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es
Wii
249.95€
INCLUYE CONSOLA Wii BLANCA, MANDO INALÁMBRICO, NUNCHAKU y JUEGO Wii SPORTS
REMOTE CONTROL
42.95€
NUNCHAKU
19.95€
ADAPTADOR DE RED LAN
29.95€
CLASSIC CONTROLLER
19.95€
WII ZAPPER + LINK CROSSBOW
29.95€
MARIO KART WII + VOLANTE
46.95€
GUITAR HERO AEROSMITH
GUITAR HERO AEROSMITH
JUEGO + GUITARRA
96.95€
JUEGO SIN GUITARRA
56.95€
HAZ TU RESERVA
NINTENDO DS LITE PERSONALIZADA
+ JUEGO GUITAR HERO ON TOUR
+ ACCESORIO GUITAR GRIP
GUITAR HERO ON TOUR
NINTENDO DS LITE TURQUESA
149.95€
NINTENDO DS LITE VERDE
149.95€
NINTENDO DS LITE ROJA
149.95€
NINTENDO DS LITE NEGRA
149.95€
NINTENDO DS LITE BLANCA
149.95€
NINTENDO DS LITE ROSA
149.95€
NINTENDO DS LITE PLATA
149.95€
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING
PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA


SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
Wii
GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES
SUPER SMASH BROS. BRAWL
46.95€
TOP SPIN 3 + RAQUETA
37.95€
MARIO KART WII + VOLANTE
46.95€
WII FIT, TU ENTRENADOR PERSONAL PARA NINTENDO WII
86.95€
SPORTS ISLAND 29.95€
BOARD GAME COLLEC. 29.95€
WII AJEDREZ 29.95€
ALONE IN THE DARK 56.95€
BLEACH SHAT. BLADE 56.95€
BOOM BLOX 46.95€
NARNIA PR. CASPIAN Cons.
CHEGGERS PAR. QUIZ Cons.
DRAGON BALL Z TEN.3 56.95€
DEATH JR. 37.95€
DRAGON QUEST 56.95€
FERRARI CHALLENGE 56.95€
HARVEST MOON 39.95€
IRON MAN 46.95€
LEGO INDIANA JONES 57.95€
MARIO & SONIC 56.95€
MX VS ATV UNTAMED 56.95€
MY SIMS 56.95€
NARUTO 46.95€
NO MORE HEROES 56.95€
OKAMI 46.95€
PES 2008 56.95€
POP! 29.95€
RED STEEL 29.95€
SECRET FILES Cons.
SHIN CHAN 56.95€
FAMILY SKI 46.95€
THE DOG ISLAND 56.95€
TRIIVIIAL 42.95€
VICTORIOUS BOXERS 29.95€
WORMS ODISEA ESP. 56.95€
S.DOWN VS RAW 2008 56.95€
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NINTENDO DS

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

Juego	Precio
42 JUEGOS DE SIEMPRE	29.95€
APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY.	39.95€
ETRIAN ODYSSEY	39.95€
CIVILIZATION REVOLUTION	37.95€
MI EXPERTO EN VIDA SANA	37.95€
POKEMON: EXPLO. DEL TIEMPO	37.95€
POKEMON: EXPLO. OSCURIDAD	37.95€
THE WORLD ENDS WITH YOU	42.95€
TOP SPIN 3	37.95€
UNDERCOVER DOBLE TRAICION	37.95€
NARNIA PRIN. CASPIAN	39.95€
ADVANCE WARS DARK C.	39.95€
ASSASSINS CREED	37.95€
ASTERIX EN LOS JJ.OO	37.95€
BABY PALS	37.95€
BLEACH BLADE OF FATE	37.95€
BRAIN ASSIST	29.95€
DUNGEON EXPLORER	37.95€
FINAL FANTASY XII	37.95€
FINAL FANTASY RING OF. F	37.95€
HOT WHEELS	29.95€
IRON MAN	37.95€
IMAGINA SER PATINADORE	37.95€
LEGO INDIANA JONES	37.95€
MAHJONG	29.95€
MARIO PARTY DS	39.95€
MATHS PLAY	29.95€
MI TIENDA DE CACHORROS	37.95€
MYSTERY DUNGEON	37.95€
MONSTER JAM	27.95€
NARUTO NINJA DESTINY	39.95€
COOKING MAMA 2	37.95€
NEW SUPER MARIO BROS	39.95€
NEW TRACK & FIELD	37.95€
PES 2008	37.95€
RATATOUILLE COCINA LOCA	37.95€
SEA MONSTERS	29.95€
SEGA S.STARS TENNIS	37.95€
SHIN CHAN FLIPA	42.95€
MY SIMS	37.95€
BOB ESPONJA ATLANTIDA	29.95€
TANGRAM MANIA	29.95€
WINX CLUB 3	37.95€
ZELDA PHANTOM HOUR.	39.95€
ZOO TYCOON 2 DS	37.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

¡NUEVAS IMAGENES!



Mario está pensando golpear la cabeza de Yoshi con el bate. ¡Ha estado haciéndole eso a Luigi durante años!

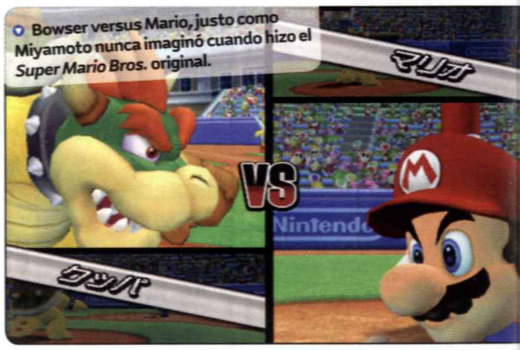
Superstar Baseball fue uno de los juegos de GameCube más cuidados, y la versión Wii luce aún mejor.

¡Anda! Es como si el gran artwork de Mario estuviese dando a luz a un Mario más pequeño por... bueno, eso.

Hay un Magikoopa y un Dry Bones en el campo, pero no van a tenerlo fácil para cazar el tiro de Mario.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZ.** JUNIO (JAPÓN)

MARIO SUPER SLUGGERS



Bowser versus Mario, justo como Miyamoto nunca imaginó cuando hizo el *Super Mario Bros.* original.

Mario, béisbol y el Wiimote... ¡Quita todas las cosas de la habitación!

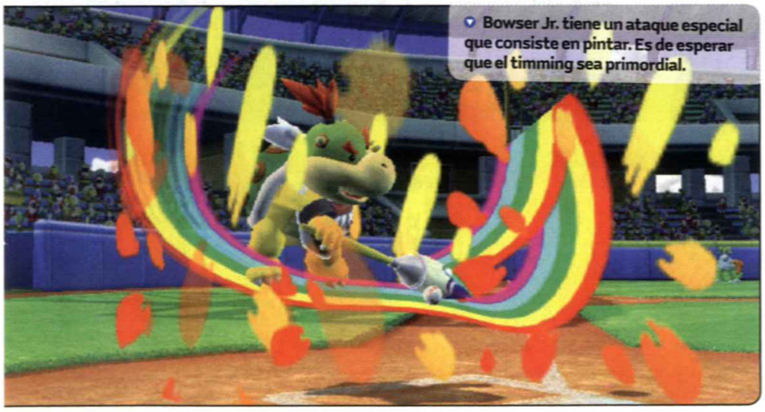
Recuerdas *Mario Superstar Baseball* para GameCube? Fue un proyecto que Nintendo encargó a Namco, creadores de la saga de béisbol Famista, y lo cierto es que realizaron un trabajo decente mezclando los personajes del Reino Champiñón en ese deporte.

Desgraciadamente, nadie decidió lanzarlo en Europa. Por tanto es una sorpresa que esta secuela vaya a salir de las fronteras de Estados Unidos y Japón, lugares donde el béisbol es posiblemente uno de los deportes que más pasiones despierta.

Rey del Home run

Sin embargo, habrá cosas diferentes en esta secuela. La razón principal es que *Mario Super Sluggers* ofrecerá una combinación perfecta entre el movimiento del Wiimote y contará además con el pedigrí del popular minijuego de béisbol de *Wii Sports*.

Profundizando en el mundo de Mario, contaremos con alocados ataques especiales –como *Strikers Charged*– y una versión mejorada de la fórmula de *Superstar Baseball*.



Bowser Jr. tiene un ataque especial que consiste en pintar. Es de esperar que el timming sea primordial.

¡Essstrike!

Claro que *Sluggers* llega con un puñado de novedades[1] además de su control, como un Modo Desafío similar a las versiones portátiles del laureado *Mario Golf*.

Los atributos de los personajes y sus movimientos también serán importantes: la selección del equipo es clave para enfrentarse a un rival, por ejemplo, capaz de lanzar la bola a 100 kilómetros por hora. La versión europea aún no tiene fecha, pero no hay duda de que acabará llegando próximamente, y que ahí estaremos para contaros los nuevos y jugosos detalles.

CREANDO UN EQUIPO

En la versión de GameCube, comenzabas con un equipo repleto de Piantas. Sólo tras desbloquear otros personajes se te permitía reemplazarlas. No tenemos ni idea de si aquí volverá a pasar lo mismo, pero Nintendo sigue utilizando a los odiosos pueblerinos de *Mario Sunshine*. ¡uh-oh!



Yoshi está apuntando a la cabeza de una Pianta para abrírsela como si fuera una sandía. Nota: no pasará...

1 Esperemos que haya Online. Si no, necesitarás varias habitaciones pequeñas para el multijugador.



Pikachu sigue siendo el emblema de la serie, sin duda alguna. Mira cómo pelea, ¿no es adorable?



Pues ya sabéis. Si queréis formar un equipo, meteos bajo la ¿falda? de Wigglytuff.

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

Como cada nuevo juego de la saga, Nintendo comercializa dos versiones que tienen como máximo reclamo –además de una carátula diferente– una serie de pokémon que sólo puede encontrarse en cada versión. En este caso, son cinco en total. La lista completa es la siguiente: *Exploradores en la Oscuridad:* Mewtwo, Burmy, Buneary, Lopunny y Rotom. *Exploradores en el Tiempo:* Celebi, Combee, Pachirisu, Riolu, Lucario.





Los artworks son geniales. ¿No os recuerda a Abú, el mono de Aladdín?

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NINTENDO **LANZ.** 4 DE JULIO

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2

Nuevos poke-exploradores perdidos en el tiempo y en la oscuridad

Aunque no fueron un éxito rotundo en ventas, los *Pokémon Mazmorra Misteriosa* de GBA y Nintendo DS si que gustaron bastante al público. Algo normal, por otra parte, cuando transportaba a las criaturas de Satoshi Tajiri a uno de los géneros más queridos por los japoneses, los RPGs con mazmorras aleatorias y que adoptan una mecánica de rol y acción. Con esta secuela, que de nuevo vuelve a dividirse en dos juegos, *Exploradores en el Tiempo* y *Exploradores en la Oscuridad* (ver recuadro en esta misma página), se mantiene la base argumental y en realidad casi todo lo demás. Volvemos a asumir el papel de un humano que se ha convertido en un pokémon y que tendrá que descubrir cómo volver a su forma real.
El desarrollo se mantiene intacto, por lo que tendremos que avanzar por varios pisos de las mazmorras con el objetivo de llegar al último y acabar con un jefe, o simplemente rescatar a otro pokémon. Los combates son en tiempo real, aunque cuentan con movilidad limitada. Evidentemente, como en todo RPG, podremos usar objetos, atacar a los enemigos y, por supuesto, subir de nivel.

Expansión natural

No son muchas las novedades que encontraremos en estos dos cartuchos. Una de ellas será la incorporación de los huevos, que incluyen en su interior versiones bebé de los pokémon normales. Asimismo, se ha sustituido el sistema de contraseñas del primer juego por la posibilidad de ser rescatados por un amigo –en el caso de morir– mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo. De momento, por lo que hemos podido ver, no pinta nada mal. En el próximo número os ofreceremos una visión más completa en nuestra Review.





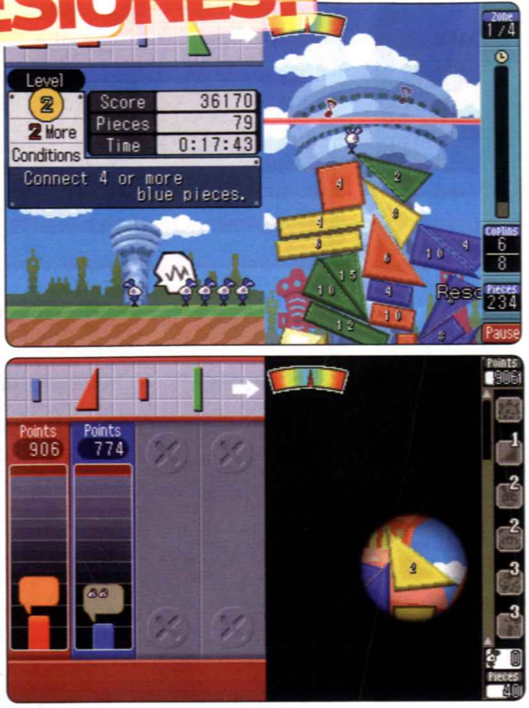
Combatir, mazmorras, combatir, mazmorras... hemos entrado en un bucle. Por suerte, resulta bastante divertido.



¡IMPRESIONES!



En la pantalla de la izquierda se nos recordará el objetivo a cumplir, y veremos la cantidad de animalitos rescatados.



¿Qué modo de juego tan extraño es éste (abajo)? Aún no hemos llegado a ese nivel, pero el caos (arriba) sí lo hemos vivido.

PLAT. DS **DISTRIBUYE** NOBILIS **ESTUDIO** RED ENTERTAINMENT **LANZ.** 27 JUNIO

TSUMIKI

LA TORRE INFERNAL

Cuatro colores nunca dieron tanto juego



Una de las palabras que debe contener cualquier juego japonés que pretenda dotar a su obra de personalidad propia es "cute": mono. Bonito. Adorable. Ésta es la función que tienen aquí los pequeños ratoncitos extraterrestres que tendremos que rescatar mientras construimos torres de exagerada longitud, y peligrosa caída.

Geometría aplicada

Con simplemente dos formas de polígonos –de tres y cuatro lados– y cuatro colores –al menos hasta donde hemos llegado–, este curioso y original puzle logra un dinamismo sin parangón. Sobre todo porque el objetivo del juego no es construir una torre, y evitar que se desmorone, no. Eso es, simplemente, una condición. Tus preocupaciones son muchas. Deberás cumplir un objetivo tantas veces como personajes tengas que salvar. Por ejemplo: unir cinco o más piezas de un mismo color o crear una estructura sólida de 15 o 20 puntos. Pero las condiciones no acaban aquí. *Tsumiki* te obliga a construir una torre mientras te las ingenias para cumplir la misión; para ello deberás llegar a una base segura antes de que se agote el tiempo. Este caos es rabiosamente divertido, y en ocasiones te obligará a repetir las misiones una y otra vez, incluso cuando estabas a punto de conseguirlo. Te dará tanta rabia que tendrás que intentarlo de nuevo.

Las piezas caen del cielo como cualquier hijo de Tetris[1], pero, a diferencia de éste, aquí podrás zarandearlas todo lo que quieras y más. Mediante el stylus podremos coger la pieza, girarla, colocarla en un lugar preciso, o, si nos estorba, lanzarla fuera de la pantalla, con la consecuente penalización de tiempo. Es en este movimiento de las piezas en la pantalla táctil, y su gravedad simulada, donde radica el espíritu del juego, y donde deberemos usar la lógica. Un cuadrado, por su geometría, no puede posarse sobre el vértice de un triángulo, y lo más seguro es que resbale por sus lados, de modo que tendremos que construir una torre lo suficientemente sólida y recta como para no llegar a un punto muerto.

Tsumiki logra, gracias a Nintendo DS, reinventar el género más antiguo de los videojuegos. Y lo hace con una simpleza y un carisma que enamora. Además, los animalitos son tan monos...

1 A diferencia de otros puzles para DS, *Tsumiki* se juega con la consola al estilo *Brain Training*.



A LA JAPONESA

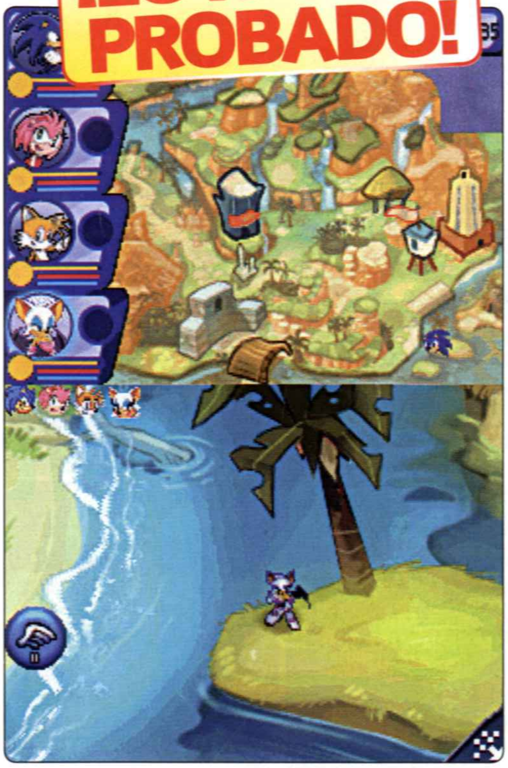
El telón de fondo que usa *Tsumiki* para crear continuidad entre los diferentes puzles son estos adorables animalitos extraterrestres en sus adorables navecitas espaciales. Algunos de ellos han quedado rezagados en la Tierra y tendremos que rescatarlos a todos yendo de una isla a otra buscando a estos compañeros perdidos.

Lo curioso de *Tsumiki* es que en cada fase tendrás que crear varias torres, pero el objetivo no es llegar a la última y completarla, sino cumplir tu misión antes de llegar a la última, o la partida habrá acabado.

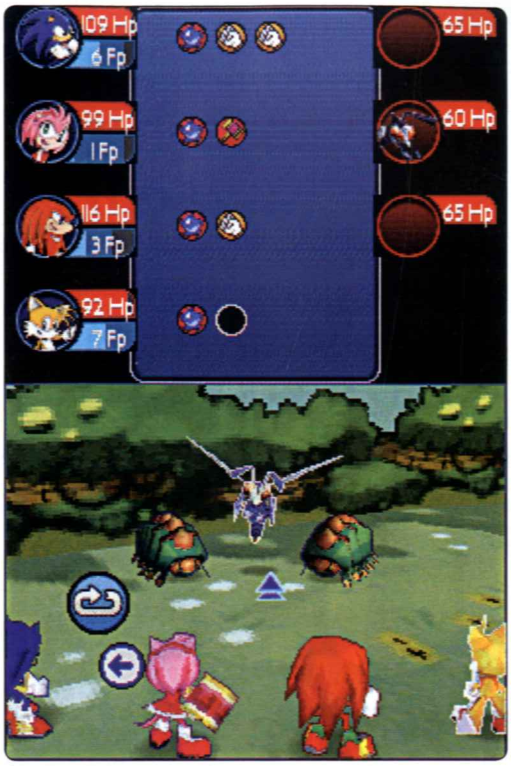


La barra de tiempo es nuestro enemigo más fiero. Cuando creemos tener la partida superada, nos traerá malas noticias.

¡LO HEMOS PROBADO!



Cuanto más jugamos, más insultos le dedica Amy Rose a Rouge. La murciélago te llena de "asquerosos gérmenes de Rouge". Vaya.



Los modificadores del ataque, al estilo *Ouendan*, están mejor calibrados, y son más sofisticados que los que usaba *Mario RPG*.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUIDOR** SEGA **ESTUDIO** BIOWARE **LANZ.** FINALES 2008

SONIC CHRONICLES
LA HERMANDAD SINIESTRA

De paseo por el planeta Mobius.

Al pensar en una mezcla de Sonic y animación, seguro que hurgas en esos recuerdos de aquella horrible serie de *Sonic* que nos amargaba las mañanas los fines de semana[1]. Pero con sólo ver la secuencia de introducción de *Chronicles*, recuperarás la fe en el *Sonic* de animación. Sonic atraviesa montañas a toda velocidad, y al llegar al pico sale disparado con una potencia comparable a la de un lanzamiento de la NASA.

¿En dos dimensiones o no?

A nivel artístico, *Chronicles* nos presenta una completa reinvención del planeta Mobius. Sonic siempre ha tenido más carisma en 2D, y esas imágenes dibujadas a mano que acompañan los diálogos no hacen sino enterrar todavía más las 3D. Incluso Vector parece agradable bajo ese toque de BioWare.
Al seguir jugando, nos encontramos con más sorpresas. Cada zona, que se recorre utilizando el lápiz táctil, esconde varios huevos de Chao. Si los abres, podrás utilizar a los querubines azules como potenciadores de estadísticas, o bien guardarlos en el jardín Chao. Si te conectas vía Wi-Fi, podréis cambiarlos.

1 En realidad, había dos series de animación de *Sonic*, pero *Las Aventuras de Sonic el Erizo* era, con diferencia, la peor. Horrible.

Para tener éxito, será esencial fijarse en los pequeños detalles. Golpear los iconos de acción impulsará a Sonic para que siga adelante, pero al pulsar arriba en la cruceta cambiaremos a otro personaje, lo cual nos permitirá llegar a iconos que Sonic no puede activar. Por ejemplo, al explorar la costa encontramos varios iconos alados que permitirán a Tails y Rouge acceder a islotes de otro modo inaccesibles; así, se consigue esa sensación de que estamos explorando. Shadow puede utilizar teletransportes y Knuckles puede subir por escaleras. Justo lo que hacen los equidnas. Vale, tal vez las habilidades no tengan sentido, pero cuando hay tantas cosas geniales, ¿qué más da?

CUÉNTAME UN CUENTO

Chronicles se basa mucho en la historia. GUN te recluta para encontrar a Knuckles (desaparecido mientras vigilaba las Esmeraldas del Caos), pero esa tarea se va complicando tras la aparición de los Zoah, unos seres de una dimensión alternativa. Se ha decidido el nombre de la raza de robots mediante una reciente encuesta a los fans, pero no se sabe mucho más. ¿Nuevos personajes? Al trastear en los menús de objetos, descubrimos que Shade, el nuevo personaje, será jugable, así como E-123 Omega, el robot estrella de *Sonic Heroes* y *Shadow The Hedgehog*. Toda una primicia de NGamer.



No ha ganado nuestra propuesta de nombre de la raza: La Brigada Mortal de Alex.

Mirad qué majos ellos, que nos pisotean nuestras bellas palabras



Wii BUBBLE WRAP

PLATAFORMA WiiWARE
LANZ. JUNIO (JPN)

Con la amenaza del cierre definitivo de las oficinas de Correos, este juego proveerá a los obsesivos-compulsivos de reventar las burbujas de los sobres acolchados y tener algo con lo que entretenerse en Wii. No sólo eso, ya que este juego tan japonés tiene otras funciones... Así que ya sabes, a explotar esas estúpidas burbujas.





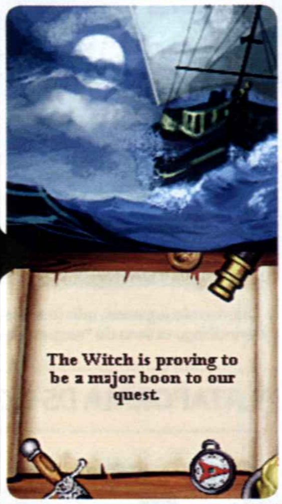
BONUS EXTRA

Al igual que los peces dorados comen hasta explotar, tú leerás pequeños adelantos hasta reventar.

PIRATES: DUELS ON THE HIGH SEAS

PLATAFORMA DS& Wii
LANZAMIENTO JUNIO

Lánzate a la caza de tesoros en este juego de combate naval. Carga los cañones, elige tu navío y empieza la batalla por el control de los 7 mares mientras plantas cara a absortas criaturas marinas. *Duels* será el predecesor a *Pirates: The Key of Dreams*, que verá la luz en WiiWare.







FAMILY GAME NIGHT

PLATAFORMA Wii
LANZ. NOVIEMBRE

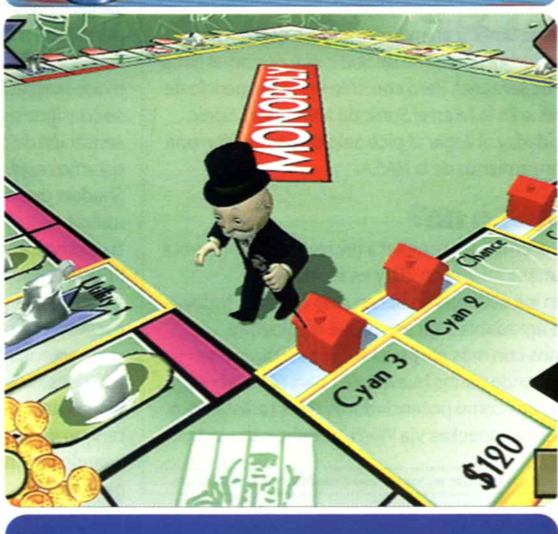
Si eres torpe con los dedos y el manipular las fichas de Conecta 4 se te da bastante mal, no dudes en hacerte con el crossover definitivo entre Hasbro y EA. Un buen puñado de juegos familiares, donde encontrarás Conecta 4, Hundir la Flota, Sorry, Yahtzee o Boggle. El miedo a que las fichas sean devoradas por el perro, terminará en Noviembre.

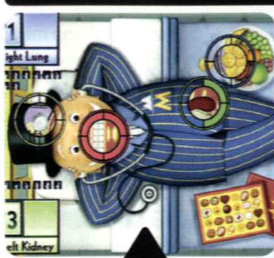


LOL

PLATAFORMA DS
LANZ. 31 MAYO

Sólo para multijugador. El concepto no está nada claro, pero se gana por votos de otros jugadores... La anarquía decide!



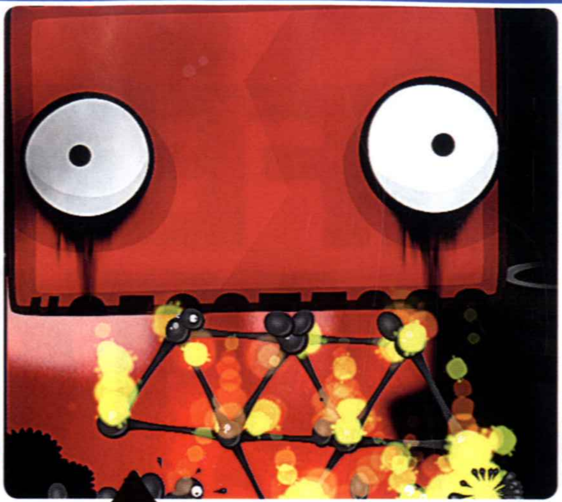


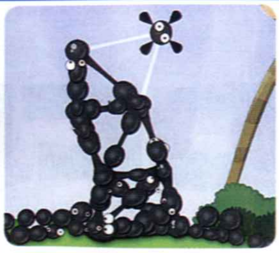
MONOPOLY

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO P/C

Nueva interfaz, nuevos controles y nuevas localizaciones reales... No esperes grandes sorpresas.









STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

PLATAFORMA WiiWARE
LANZAMIENTO JUNIO

Ante ustedes el mejor nombre para un videojuego del año 2008. Al estilo de *Sam & Max*, historias basadas en capítulos que incluyen al héroe, también, mejor vestido del año 2008, Strong Bad, con su máscara de lucha libre mexicana.

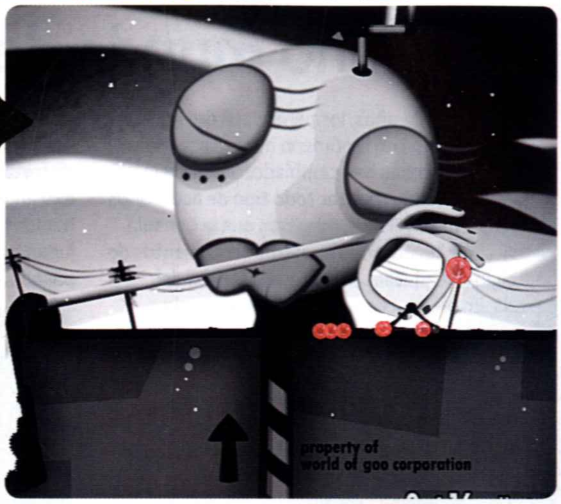




WORLD OF GOO

PLATAFORMA WiiWARE
LANZAMIENTO P/C

Está probado; hay más física que un generador de Van de Graaff culeando. Como os avanzamos el mes pasado, *World of Goo* te reta a construir estructuras de manchas, así que como un *Lemmings* tendrás que encontrar el camino, y las manchas serán la clave para salir adelante en cada nivel.







LOCK'S QUEST

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO 2008

De la siempre fresca mente de 5th Cell, creadores de *Drawn To Life*, *Lock's Quest* es otro juego en el que tendrás que dibujar, para DS. Tu rol es el de Lock, un joven Arquiniero (Arquitecto e Ingeniero) que tendrá que proteger su ciudad de amenazas robóticas. Estrategia, puzle, batallas e ingeniería civil. No puedes decir esto de muchos juegos, ¿Verdad?

SPOGS RACING

PLATAFORMA WiiWARE
LANZAMIENTO P/C

SPOGS parecen ser las siglas de *Sports Player Object Gyros*, y los desarrolladores dicen que no había otra forma de describir este Arcade de carreras. Por las pantallas, podríamos aventurarnos a llamar a la criatura como TTWCFBGWIT Racers, pero evidentemente, como nombre para un videojuego, es una verdadera basura.







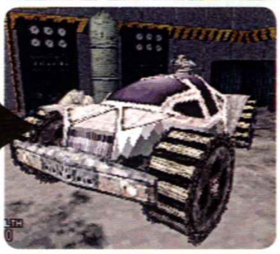




MOON

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO P/C

Aventura de Acción en Primera Persona que te llevará a la Luna. A priori, reventar aliens.





PERIFÉRICOS PARA TODOS

El extraño mundo de los accesorios Nintendo

Durante años, los periféricos de Nintendo fueron un fenómeno minoritario. Pero las cosas han cambiado. Gracias a la Wii, se están volviendo a lanzar todo tipo de accesorios extraños y maravillosos, mientras que la Consola Virtual sigue revolviendo nuestros sentimientos de nostalgia por aquellos juegos y periféricos del pasado. En honor a esta nueva época dorada, creímos apropiado poner en común nuestros recuerdos, aquí en las Torres NGamer, para disfrutar con algunos de los periféricos más extraños, maravillosos e inútiles con los que nos hemos topado a lo largo de nuestros años como jugadores. Venid con nosotros en este viaje al pasado, desde los peores hasta los mejores.



NES





Aléjate del Roll & Rocker, grandullón. No eres bienvenido...

POWER GLOVE *(NES)*



Todo el mundo quería un Power Glove cuando era un crío. ¿Controlar los juegos gracias a un guante con sensor de movimiento? Era un sueño. Desgraciadamente, no funcionaba como se esperaba, y el control sólo se podía definir como horroroso; poco más que tener un mando de NES pegado a la muñeca.

Pero claro, gracias a su aparición en la película publicitaria de Nintendo, *The Wizard*, consiguió vender un buen número de unidades. Por todo lo demás, es el peor accesorio de toda la historia de NES.



R.O.B. THE ROBOT *(NES)*

Sin pretensión alguna, nuestro amigo R.O.B. puede haber sido el salvador de Nintendo tras la caída del mercado de los videojuegos en el 83; consiguió convencer a las tiendas para vender la NES siempre y cuando se vendiese junto a esta cosa tan mona.



FAMICOM LIGHT GUN *(NES)*

A todo el mundo le gusta la NES Zapper original, de color naranja chillón. Pero ¿sabíais que tenía un hermano mayor? Os presentamos la Famicom Light Gun, el primer arma con fotodiodos de Nintendo. Si intentáis robar en una licorería con la NES Zapper original, seguramente se rían en vuestra cara. Pero ¿con la Famicom Light Gun? Sin duda, obtendrás un poco de respeto[1].

ROLL & ROCKER *(NES)*

Tal vez no lo sepáis, pero hubo muchos intentos previos a Wii Fit de intentar combinar esas dos actividades tan diferentes como son los videojuegos y el ejercicio. El Roll & Rocker fue el primero en aparecer en una consola Nintendo. El problema era que tenía una limitación de 45 kilos de peso; es decir, o eras un niño atlético o te encontrabas en un entorno de baja gravedad para poder usarlo.

"YO TUVE UN R.O.B., EL ROBOT DE NES"

Terrorífico relato



Adam Booker, Florida: "R.O.B. llegó a EE.UU. cuando tenía diez años. Para una mente de esa edad, la idea de un compañero robótico que podía jugar a la NES contigo era asombrosa. El problema fue que no se llevaba bien con mis perros; estaban aterrorizados por los movimientos de R.O.B., y le arrancaron la cara de un mordisco cuando lo dejé solo un rato".



Adam Broker: su cara sobrevivió; la de R.O.B., no.

1 Bueno, te detendría la policía. NGamer te anima a que limites tus actividades criminales jugando al *Scarface*.



"HAY UN MOTIVO POR EL CUAL EL EJÉRCITO NO ARMA A TODAS SUS TROPAS CON UN BAZOOKA AL HOMBRO"



RATÓN *(SNES)*

A diferencia de los anteriores periféricos de Nintendo, el ratón de SNES aún tenía un catálogo respetable de juegos compatibles; desde el juego de culto *King Arthur's World* hasta el port de *Doom*, el clásico de PC. Aunque, eso sí, era muy dañino para nuestra vista: su cable exageradamente corto nos obligaba a sentarnos demasiado cerca de la tele.

Sólo pedíamos unos centímetros más de cable. Mis ojos, mis preciosos ojos...



SUPER SCOPE *(SNES)*

¿Cómo podías mejorar el Zapper de NES? El pensamiento de Nintendo por aquel entonces era muy sencillo: ¡hacerlo más grande! Pero hay un motivo por el cual el ejército no arma a todas sus tropas con un bazooka al hombro: son pesados, poco manejables, indirectos y caros. Todas ellas, críticas que recibió la Super Scope en su época. Aun así, Fox McCloud sigue usándola con maestría en *Smash Bros*...



SATELLAVIEW *(SNES)*

Gracias a la interfaz fresco y a prueba de usuarios idiotas de Wii y DS, el juego online es algo perfectamente lógico a día de hoy. Pero hubo una época en la que para jugar online hacía falta un equipo importante, algunos conocimientos técnicos y el deseo de jugar a los títulos ofertados a horas determinadas de los días en que se "emitían". Pero Satellaview, sólo para Japón, tenía un aspecto muy digno de mención: podías jugar a una "secuela" de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.



EXERTAINMENT *(SNES)*

¿Te gusta Nintendo? ¿Te gusta el olor de tus propias secreciones corporales? Entonces te encantará el Exertainment, que venía a ser como una SNES metida dentro de una bicicleta de ejercicios. Pero a diferencia de las bicicletas de ejercicios de tu gimnasio local, ésta tenía incluido el juego Mountain Bike Rally, que te animaba a dar puñetazos en la cara a los demás corredores mientras pedaleabas.





TETRIS BIO SENSOR *(N64)*

Otro periférico asombroso que sólo llegó al mercado japonés. El Bio Sensor venía en un pack junto con *Tetris 64* y se ajustaba a la oreja del jugador. ¿Por qué? Pues porque así controlaba el ritmo de tu corazón, claro. El juego aceleraba o frenaba según tu pulso. Sin duda, un buen modo de practicar para los detectores de mentiras.



FANTASÍAS PLÁSTICAS

Historias tan extrañas que teníamos que contarlas.











PANTALLAS LCD *(GAMECUBE)*

La portabilidad es un concepto gracioso. Técnicamente, un piano es portátil, siempre y cuando tengas la fuerza para moverlo. Pero por comodidad, los objetos portátiles deberían caberte en el bolsillo de atrás; es por eso que las portátiles de Nintendo han tenido tanto éxito. Frente a esto, nos podemos topar con la gran gama de pantallas LCD de las third party para GameCube. Cuentan con un adaptador que permite conectarlas al encendedor del coche, ofreciéndoles a los niños algo de diversión durante los viajes largos. Pero ¿no prefieres llevarte tu GBA que jugar a Luigi's Mansion en una pantalla tan pequeña?





TATUANDO CON EL RUMBLE PAK

Cuando los presos de los Estados Unidos empezaron a comprar N64s, los vigilantes pensaban que tan sólo querían un poco de diversión dentro de sus celdas. Pero no sabían que lo que buscaban era el Rumble Pak, el cual, con un poco de ingeniería casera de la cárcel, se podía convertir en una pistola de tatuajes.



"NOS ENCANTA EL COMBO ESPADA/ESCUDO. PERO ¿Y EL HACHA?"



LLEVA TU GAME BOY A LA GUERRA

Siempre tuvimos claro que Nintendo creaba aparatos resistentes; por ejemplo, los mandos de GC con los que hemos jugado a *SSBB*. Pero nunca vimos algo como esto: una Game Boy que funciona perfectamente tras sobrevivir a un bombardeo durante la Guerra del Golfo original; está expuesta en el Nintendo World Store de Nueva York.



Es como una navaja multiusos suiza. Pero sin esas tijeras tan inútiles



CONJUNTO DE ARMAS DE DRAGON, 8 EN 1 *(WII)*

Era cuestión de tiempo antes de que las third party siguiesen el camino de Nintendo a la hora de sacar accesorios para el Wiimando, y la alternativa 8 en 1 de Dragon es, con diferencia, nuestra favorita. Nos encanta el combo espada/escudo. Pero ¿y el hacha? Da. Mucho. Miedo.



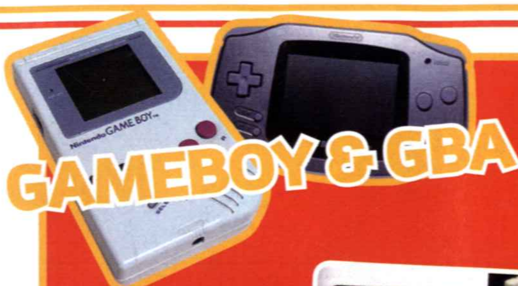
JOHNNY LEE TE TRAE EL MAÑANA, HOY

Johnny Cheung Lee, del Instituto de Interacción Hombre-Máquina, es un tipo inteligente. Tan listo que, durante el tiempo libre que tiene mientras prepara un Apocalipsis de IA, disfruta forzando los límites del Wiimando, convirtiéndolo en un increíble casco 3D que reconoce los movimientos de la cabeza. Puedes verlo en acción en **tinyurl.com/2p2wq6**

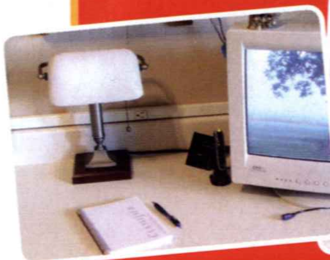


THE SHAFT *(WII)*

¿Que qué es lo que más nos gusta del mando para The Shaft para Wii? Una pregunta de la página web, que dice "¿Cómo de grande y largo es el The Shaft?" La respuesta: "Mide unos 15 por 28 centímetros". Por lo visto es algo perfectamente normal, y no hay que avergonzarse por ello.









SINGER IZEK *(GAME BOY)*

Más un aparato de trabajo que un periférico, la IZEK era una máquina de coser que se podía controlar utilizando la Game Boy. Sí, podías cargar tus patrones favoritos en el cartucho que venía incluido y en nada conseguías hacer un disfraz de Pikachu.

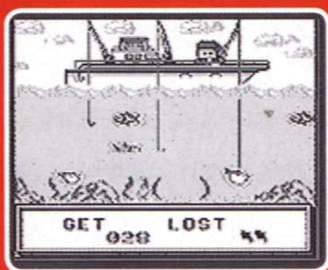


Ver para creer: una idea jugable que le gustaría hasta a la abuela

WORK BOY *(GAME BOY)*

A diferencia del dicho "no por mucho madrugar amanece más temprano", a algún listillo se le ocurrió pensar que lo que buscaban los usuarios de Game Boy era eliminar toda la diversión de su portátil favorita al añadirle un pequeño teclado y un software que incluía un reloj, un calendario, una agenda y una tabla de conversión. Por suerte, nunca llegó al mercado.







POCKET SONAR *(GAME BOY)*

La principal definición de un periférico es que consigue ofrecer algo en un campo todavía sin explotar. De cuantos campos quedan por explotar, posiblemente el menos rentable de todos sea el de los solitarios pescadores japoneses, tan malos en su hobby como para necesitar un "sistema de sonar portátil" para localizar a sus presas, y que además resulte que poseen una Game Boy. Pese a todo, el Pocket Sonar vendió bastante bien, y hasta tenía un minijuego de pesca con el que disfrutar cuando los peces no picaban.



E-READER *(GBA)*

Si hay algún periférico en esta lista que merecía más apoyo por parte de Nintendo es el e-Reader de la GBA. Básicamente, un aparatoso periférico que podía escanear unas cartas que comprabas en sobres para desbloquear nuevos contenidos de juegos ya existentes, o bien jugar a clásicos de la vieja escuela como *Excitebike* y *Donkey Kong*; incluso podías conectarlo a la GameCube para utilizarlo con *Animal Crossing*. A los japoneses les gustó tanto, que todavía a día de hoy se sigue fabricando por allí.

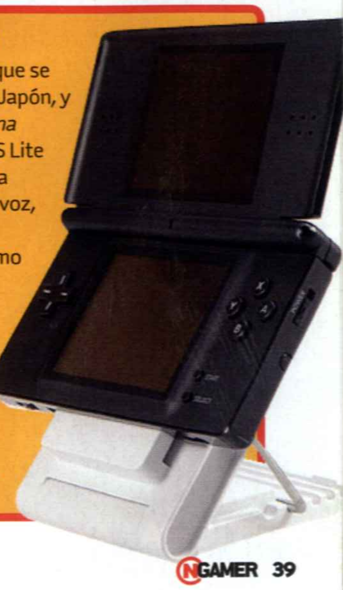




ATRIL PARA COCINAR *(DS)*

El periférico para esos libros de cocina que se han vendido (y muy bien, por cierto) en Japón, y que ahora da el salto a España con *Cocina conmigo*. Este atril magnético para la DS Lite está muy bien diseñado para sostener la portátil mientras el "juego" te guía, vía voz, a través de los diferentes pasos de la preparación de una comida; algo así como cocinar con el programa de Arguiñano, pero sin los chistes malos. Podrías incluso meterla en el frigorífico para asustar, con una frase de "¡Y ahora prepara tus pechugas de pollo a la marinera!" cuando bajen a por un aperitivo.



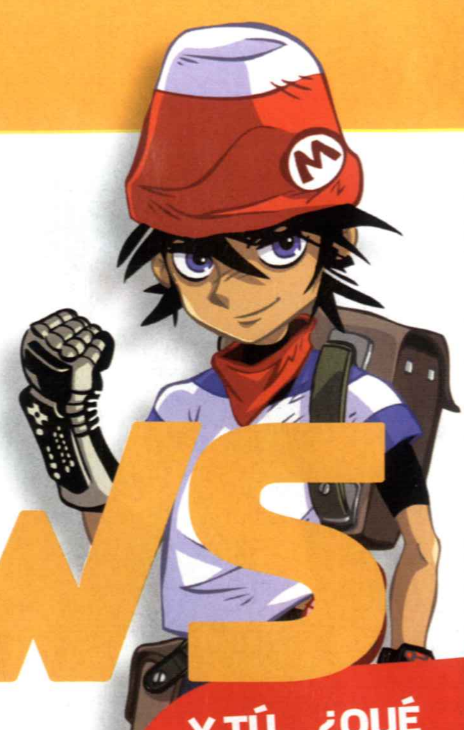



FRÁGIL
¿TE GUSTAN EL MAR Y LOS DELFINES? ASEGÚRATE DE QUE TUS HIJOS TAMBIÉN PUEDAN DISFRUTARLOS.
Los métodos de pesca destructivos y la contaminación están empujando a nuestros océanos hacia un colapso irreversible. Si no actuamos ahora, los mares que hoy están todavía vivos – y en el que habitan delfines, tortugas y corales milenarios – serán pronto sólo un recuerdo.
PARTICIPA. AYÚDANOS A SALVAR LOS OCÉANOS.
VISITA WWW.OCEANA.ORG O LLAMA AL 911 440 880.
OCEANA
Protegiendo los Océanos del Mundo
Concepto: 180 Grados



"La pluma es más fuerte que la espada"

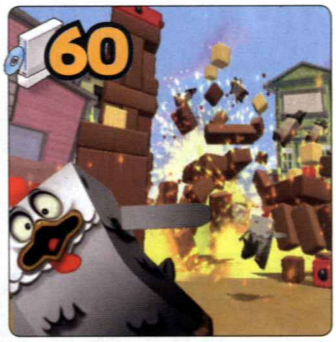
LEGO INDIANA JONES
PAG 58



REVIEWS

Nuevos títulos que darán mucho juego













EN ESTE NÚMERO

Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer @globuscom.es**

Wii

DS

WiiWare

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa

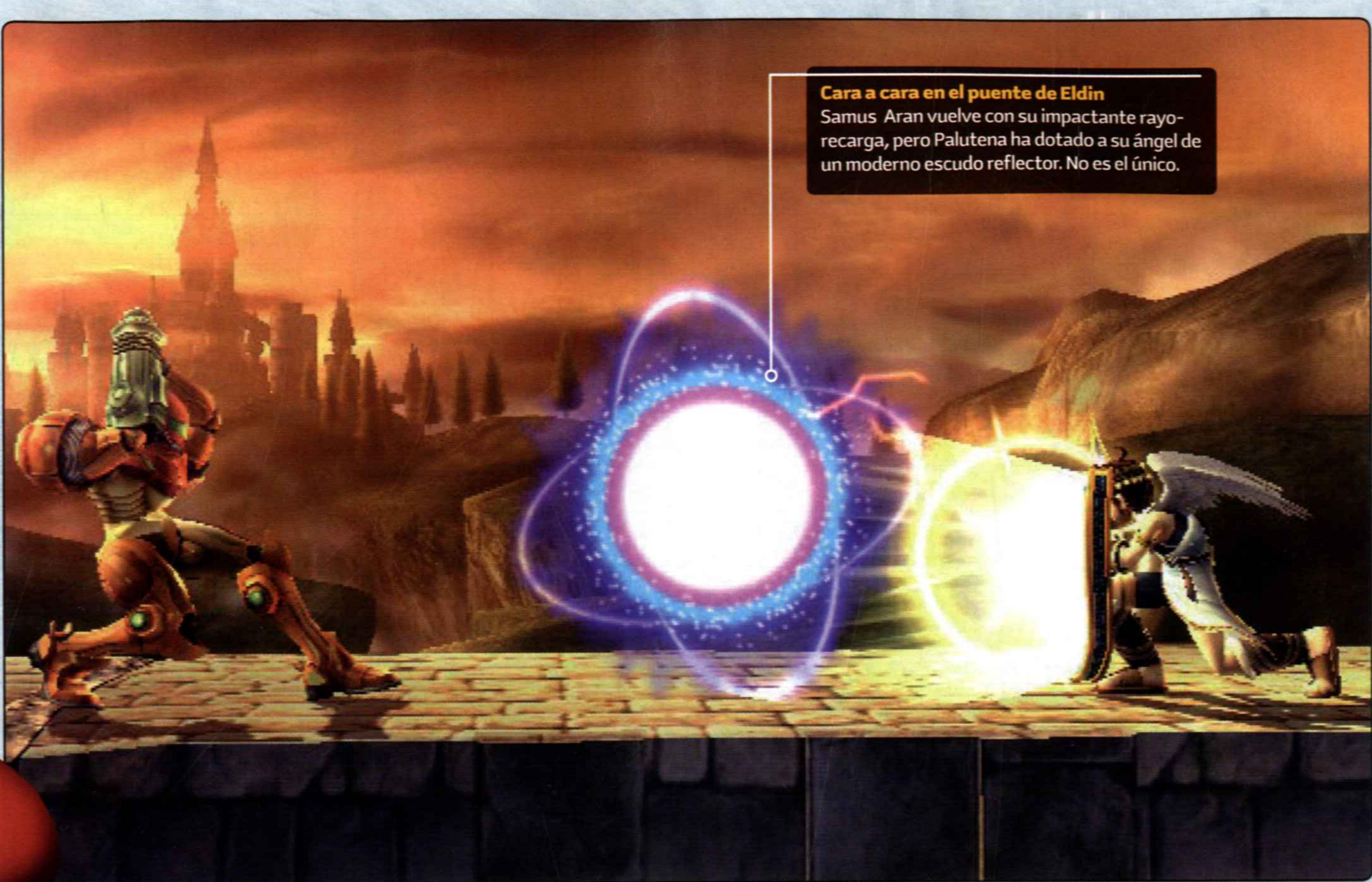
Wii
- Número de jugadores simultáneos
- Cantidad de memoria por juego salvado
- Juego Online y número de jugadores
- Compatible con mando clásico o de GameCube
- Capacidad de conexión con DS

DS
- Máximo de jugadores en Wi-Fi
- Compatible con la función de vibración
- Máximo de jugadores en multi-tarjeta
- Máximo de jugadores con una sóla tarjeta
- Juego adaptado para zurdos.



SUPER SMASH BROS BRAWL

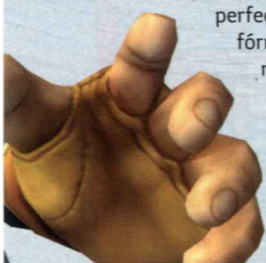
Oda a los videojuegos



Cara a cara en el puente de Eldin
Samus Aran vuelve con su impactante rayo-recarga, pero Palutena ha dotado a su ángel de un moderno escudo reflector. No es el único.



Introducir por fin el disco de *Super Smash Bros. Brawl* en la consola, tras la extraña espera a la que se ha sometido al usuario europeo, supone rápidamente una recompensa, un sentimiento de perdón y olvido, y un deseo de reconciliación con esa expectación interrumpida que ahora quiere resarcirse y realizarse. Ya no quedan cuentas atrás, ni visitas al blog de desarrollo, ni envidia a los otros territorios. Queda concentrarse, adaptarse a las novedades y calentar los dedos para una experiencia que (sabes que) durará mucho, porque este *Brawl* es la elección idónea para potenciar y perfeccionar una fórmula, y el recipiente perfecto para expresar momentos y recuerdos de Nintendo y de los videojuegos. Y lo es por muchas razones.



En su tercera incursión ha sabido defender su fórmula de juego y reafirmarla casi como un género único. Ha demostrado que esa simplicidad (de apenas dos botones) en la base del sistema de control es capaz de abrir el acceso al jugador loco por las plataformas o los beat'em'up, al que se dedica a géneros sencillos o al que odia los juegos de lucha. Pero también es capaz de evolucionar hasta el infinito, hasta el dominio completo de cada golpe y movimiento tras un duro proceso de entrenamiento y experimentación, para que los más dedicados lleguen a un nivel de conexión con joysticks, botones, tiempos y físicas pocas veces visto, superior a muchos juegos de lucha a priori más complejos. Como una disciplina de arte marcial completamente distinta.

Game!

Los retoques, tomando como origen el sistema de combate de *Melee*, son ligeros: un afinamiento de los golpes de tal personaje, una reducción de velocidad general, correcciones puntuales de comportamiento, solución de errores o bugs... todo lo demás se mantiene y es una alegría que así sea, que no por innovar se toquen los pilares de la experiencia, sino que éstos se refuercen y el peso de



Aunque no lo parezca. Pikachu está muy cabreado.



Luigi[1] y Lucas son los lloricas. Pero Luigi más.

REYERTA ONLINE

La Conexión Wi-Fi de Nintendo se prepara para la mayor pelea en línea de su historia.

Brawl cumple los deseos de los mejores de demostrar su valía de forma mundial (aunque la estabilidad dependerá de la distancia física). Se puede combatir contra amigos (que verás si están) o enemigos anónimos (sin estadísticas). Hay modo espectador con apuestas incluidas, mensajitos de texto y juego solo o por equipos.



1 Luigi es un spoiler-secreto a voces, no te enfades con nosotros. Es acertado que los personajes y otros secretos tengan diversas formas de conseguirse, para que elijas tu preferida.



Sonic llega a toda velocidad para vérselas con Mario. Pero no desentona: su diseño y movimientos encajan con el mundo Smash.



La mansión del llorón. Sobrecoge y se derrumba.



Fox carga su ataque con pose Dragon Ball y todo. Los porcentajes rivales están a punto de engordar.



A cohete limpio. Donkey se asusta: sabe que es el objeto nuevo más poderoso.

"EL MULTIJUGADOR LO CORONA COMO EL REY DE LOS JUEGOS A CUATRO EN UNA MISMA SALA"

¡EXTRA, EXTRA, EXTRA!

Llenaríamos una NGamer con todos los extras (lo que no sea pegarse, vamos) que incluye *Brawl*. Aquí tienes cuatro destacados:



BÉISBOL SMASH

Con las mejoras, lo de golpear al saco es desde un pasatiempo (en la espera del Wi-Fi) hasta una disciplina que dominar para batir los imposibles récords de Nintendo. Ah, también hay a dobles y online.



CREADOR DE ESCENARIOS

Si con más de 40 escenarios no te basta, el editor incluye todos los elementos fijos, móviles y decorativos que necesitas para la creación letal que imaginaste.



FOTOS

De todo y de todos, ahora las puedes guardar el instante clave en la Wii o en la SD, intercambiarlas online... pero lo mejor es crearte tu propia galería. El cachondeo está asegurado.



CLÁSICOS

Una enciclopedia que irás descubriendo poco a poco con todos los títulos que tienen mención en el juego. Aprenderás, curiosearás y podrás jugar pequeñas demos de esas piezas históricas.



Smash Final de Bowser = Giga Bowser. Y el Bowser normal no es tan torpe como antes...



Un pokémon, un erizo azul y un niño con poderes pegándose en un pueblo de animales que hablan mucho. *Smash Bros.* es una idea genial.



¿Cuál flota más? Wario, por el aire interior.



Snake es distinto a todos. Unas frutitas de extranjis.



Amor de compañeros. El amor duele.



En este juego, ¡cualquiera se atreve a raptar a Peach! Y no conoces su caderazo...

la secuela lo pongan otros factores como la cantidad de contenido o las posibilidades de juego.

Así, la nueva melé se disfruta más y mejor. Cada batalla es única, como antaño, pero a los montones de elementos que había se suman algunos espectaculares y con cabeza, como la Bola Smash, que no es tan desequilibrante como podría parecer, pero sí un elemento contundente que, cómicamente, cambia el transcurso de la partida para que todos dejen de pegarse y se dediquen a perseguirla y golpearla. O los trofeos asistentes, una curiosa adición para incluir multitud de cameos del universo Nintendo, con más presencia que la galería de trofeos anterior y con una utilidad y una aparición estelar en escena.



El súmmum de los combates sigue alcanzándose con cuatro jugadores en una misma máquina. La juerga, la tensión, el caos, la emoción, la risa y la competición pelean tanto como los luchadores para ser los protagonistas. Algunas contiendas son difíciles y confusas, se baja del ascensor generador para recibir un par de smashes y volver al cielo. En las más controladas, los enemigos humanos caen bajo la maestría y, sin embargo, la siguiente partida puede depender de los objetos y un novato consigue la victoria sin despeinarse, ese gesto puñetero pero equilibrado que también se vive en juegos como *Mario Kart*. Aquí, los objetos, aparte de las dos novedades mencionadas, aumentan en cantidad y espectacularidad. Hay un lanzacohetes tan descontrolado como destructor, un plato de comida picante para que el personaje eche fuego durante un rato, una pelota, un dragón por piezas, una bomba de humo... de lo más interesante a lo más inservible, pasando muchas veces por lo absurdo, siempre original o retro.

Es por tanto ese multijugador el contenedor de casi toda la esencia, el mayor valor de *Brawl*, que lo corona como el rey de los juegos a cuatro personas en una misma sala, un modo de juego de reunión y pique que se pierde cada vez más en este tiempo y que Nintendo reconoce y homenajea con este infinito multiplayer, un gesto a lo que inventó en Nintendo 64 tanto con sus cuatro puertos de serie como con el primer *Smash*, ya tan lejano. Ahora las posibilidades son infinitas, se puede personalizar hasta el más mínimo aspecto (¿gravedad? ¿objetos? tú pide)



El ascensor. Te arden los pies para bajar y vengarte del que te mandó a Mordor de una patada.

EL PODER DEL DOJO

Un sitio que seguirá siendo de gran utilidad

Que salga *Brawl* cambia el sentido de las visitas a su web oficial. El trabajo diario de Sakurai se convierte ahora en una referencia completísima del juego contada con detalle y humor por su mismo director. Puedes encontrar información de todos los modos y opciones de juego, descripción y curiosidades de los personajes, secretos o una práctica lista para que vayas marcando los trofeos que consigues durante el juego, amén de un destripe-explicación de la genial historia del Emisario.





Duelo de conocidos
Meta Knight es demasiado desequilibrante: está en todos lados y se controla con soltura. Acabarás por prohibirlo.



El Emisario tiene sus propios jefes finales como éste. Suelen tener que ver con el escenario... o no



Los ayudantes pueden ser tan duros y letales como un personaje normal. Y están muy bien hechos.

"EL EMISARIO UTILIZA CON GUSTO SUBLIME DOS FACTORES: LAS CINEMÁTICAS Y LAS RELACIONES"



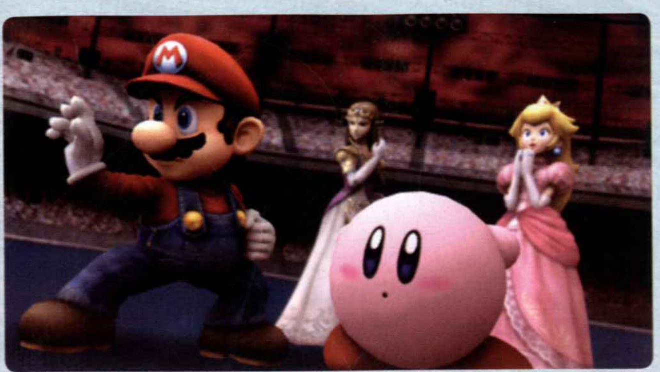
En el escenario de *Mario Kart* pueden atropellarte... si no les atropellas tú. Por cierto, ¿dónde está *Mario Galaxy*? Extrañamente, no aparece en escenarios, músicas o trofeos.



¡Luigi!, ¡cobarde!, ¡te queremos!. Pero qué postura más cool.

CAMINO AL SUBESPACIO

Durante tu aventura descubrirás las intenciones de cada personaje y por qué todo el lío de los trofeos...



Aquí comienza todo. Una pelea entre Mario y Kirby, una derrota aceptada y un guiño de competición y amistad. Pero este cuarteto no durará mucho...



La Hal Abarda irrumpe en escena. Caen seres de extraña materia y se preparan los fuegos artificiales ¿A quién obedece el Antiguo Ministro y por qué actúa así?



Samus muestra su lado más cercano y sensual sin la armadura...



...pero sigue siendo más poderosa y espectacular con ella.



¡SPOILER! escudriñar = secretos. Mejor mira la X, que también significará algo.



Mapa de la aventura. Muchas más banderas y más de 8 horas para pasarlo[2].

y crear un estilo de juego propio en cada salón, una marca registrada de los torneos de tu casa, a gusto del anfitrión y sus invitados. Invitados que pueden jugar con su control favorito completamente modificado en cualquiera de las cuatro configuraciones.

Cuatro personas son el ideal, pero la pareja es más fácil y los modos anteriormente dedicados al solitario jugador se convierten ahora en un progreso cooperativo en gran cantidad de pruebas y retos. Pero *Smash Bros. Brawl* quería ponerle fuerza y significado a todo, quería erigirse como la superproducción Nintendo de nuestros días. Su forma, su viaje para conseguirlo sin duda alguna, se llama Emisario Subespacial y también se puede devorar con un compañero.

Encuentros

En su concepción sencilla, casi repetitiva, este viaje esconde intencionadamente un conjunto de sensaciones dedicadas a tocar el corazón de jugadores de videojuegos. Un recorrido por escenarios inspirados en sagas de ayer y antes, que se hace a saltos, a golpes y a base de exploración. Una

"POCAS VECES DEJA PENSAR AL JUGADOR 'AQUÍ PONDRÍA ALGO MÁS O MEJOR'"

dedicatoria a aquellos géneros que, por tanto, excusa con sus reminiscencias su simplicidad y posible linealidad, y las completa con los combates frente a nuevos personajes o jefes finales, con el objetivo de introducir técnicas de pelea y a los propios participantes.

Hasta ahí podría ser una evolución del (anecdótico en comparación) modo aventura de su predecesor. Pero aparte del relleno, el Emisario utiliza con gusto sublime dos factores que van de la mano: las escenas cinemáticas y la relación entre personajes. Se cuenta una historia de viejos amigos, traiciones, tradiciones y manías. De alianzas improvisadas u obligatorias, de pasados e identidades inamovibles. Un cuento

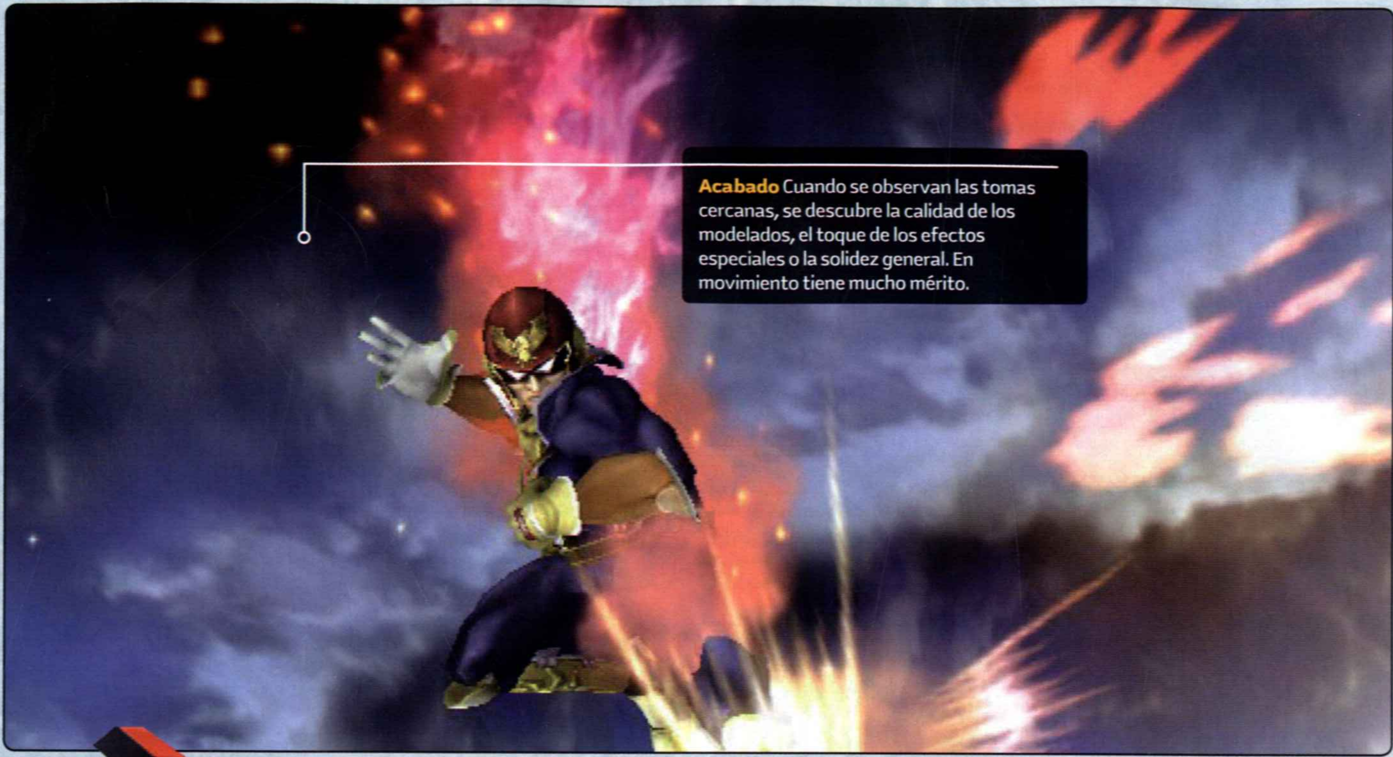


en minipelículas de animación de factura nunca vista en un título Nintendo (que bien darían para un film dedicado a la marca). Es también sencillo, sí, pero sorprende a cada paso con toques épicos (la increíble llegada de las naves), de dramatismo y hasta dureza (Samus o el Ministro), de excelente humor y carácter (Peach y sus tes, la confusión de Link...) o de historia, para llamar una y otra vez al espíritu del jugador y hacerle debilitarse de nostalgia y emoción. Sakurai consigue con esta moderna inclusión (con un estilo propio) dar una lección a Nintendo, darse un gustazo, recompensar a los usuarios y dota al juego de un valor adicional de coleccionismo, de un punto secundario pero que es incapaz de dejar igual a nadie (aunque no



Rayquaza es tu primer gran enemigo en la historia. Impresiona, pero es bastante facilón

2 En cooperativo puede hacerse más rápido. Pero hemos dicho "pasarlo". Luego te queda encontrar todos los elementos ocultos. Y luego atreverte con los niveles de dificultad para tipos duros.



Acabado Cuando se observan las tomas cercanas, se descubre la calidad de los modelados, el toque de los efectos especiales o la solidez general. En movimiento tiene mucho mérito.



Los ayudantes son como una pokéball, pero con un personaje histórico en lugar de un bicho raro



Probablemente, una de las inspiraciones de la saga. Preparad el pañuelo... y los mejores golpes, porque es agobiante. El POW y los cangrejos funcionan.

"*BRAWL* ES UN ESFUERZO SIN PRECEDENTES, UN TRABAJO QUE PUEDE QUE NO SE REPITA"

TU PEQUEÑO GRAN MUSEO

Más de ¡500 trofeos! esperan esta vez al Brawler más dedicado. No falta ninguno y puedes jugar con ellos.



Encuentra hasta el elemento más añorable hecho



O cómpralo con el juego lanzamonedas.



Luego pon los que quieras en escena y... ¡más fotos!



Al final, siempre ha sido un chaval jugando con sus muñecos Nintendo.





Wario es desagradable de por sí. Con un ajo, convertido en Wario Man, el triple.



¡La bola Smash! Rómpela o rómpele la cara al que la lleve. Puedes sumar un par de KOs a tu contador en un instante. Peach-melocotones, Samus-rayo, Link-te-raja y Mario-hadoken.

conozca a Mario más que de oídas). También de coleccionismo e inevitable mención es la recopilación musical[3], de más de 300 piezas nuevas y clásicas, que reúne y reunirá por mucho a la mejor selección de músicos de juegos que se recuerde, aportando su talento al son de la historia de Nintendo.

Hasta el infinito

El resto del juego no se puede ni llamar "resto". La atención al detalle y la completitud se percibe en cada apartado de *Brawl*, en cada menú de juego o de opciones, porque pocas veces se deja al jugador que piense "aquí habría puesto algo más o mejor". Hasta lo más insulso está trabajado acorde. La cantidad de formas de jugar a este juego y sus derivadas abruma, y se siente inabarcable a veces al encender su canal y no saber por qué decidirse, aunque esa decisión siempre significará diversión. Una invasión de juego.

Invaden también los personajes, alma del significado del juego y enlace personal con el jugador. Todos son bienvenidos y los primeros pasos con ellos son una sorpresa. Además, es acertado el protagonismo de invitados que tienen los ídem, y que sean un pequeño gesto a dos sagas clásicas del mundillo y no un intento comercial.

Ready?

Super Smash Bros. Brawl es un esfuerzo sin precedentes, un trabajo que probablemente no se repita jamás. Masahiro Sakurai, su equipo y Nintendo han unido los poderes requeridos para generar una experiencia que rebosa jugabilidad esencial y nostalgia, desde el primer combate hasta el último trofeo, desde esa partida con los amigos hasta la emoción de las secuencias finales del Emisario. Un producto tratado con mimo y amor, como una explosión de ideas ejecutadas con cuidado para dar ejemplo en lo que significa el perfeccionamiento de un concepto de juego, de una saga y de un sentimiento muy ligado al jugador. *Brawl* no tiene horas de juego, se puede jugar durante meses y años.

DAVID

Ningún seguidor de Nintendo se lo debe perder. Ningún lector se lo debe perder.



Snake y el equipo StarFox ponen sus típicas conversaciones en juego.



Luigi se lo merecía alguna vez. Quien no llora...

3 La BSO es demasiado. Originales, remixes, nuevos arreglos orquestales, invitados, coros, clásicos de Melee... todo bajo las mejores batutas de Japón.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	SORA
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	27 DE JUNIO

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

La historia viva de Nintendo se reune para decidir a leches cómo perfeccionar su increíble oda.

GRÁFICOS 9

Diseño, modelos, efectos, variedad, detalles y solidez excelente.





SONIDO 10

De película, tanto la BSO como el sonido posicional. Gloriosas orquestas y ruidos 8 bit.

JUGABILIDAD 10

Tope de una fórmula iventada y pulida para la serie. Infinita, progresiva y tan seria como loca.

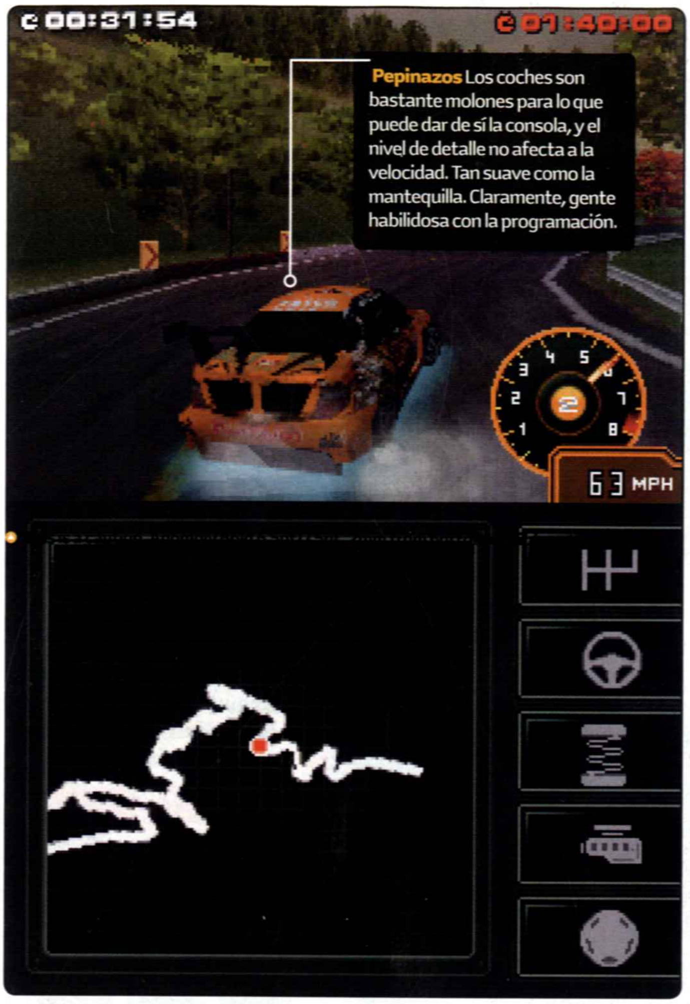
INNOVACIÓN 8

Sólo donde lo necesitaba y con mucha cabeza. Podría haber explorado más el online.

NG EN RESUMEN

Imprescindible obra que asombra a cada paso mientras que no para de divertir. Nostalgia y detalles nunca se trataron así.

96



Pepinazos Los coches son bastante molones para lo que puede dar de sí la consola, y el nivel de detalle no afecta a la velocidad. Tan suave como la mantequilla. Claramente, gente habilidosa con la programación.



Los jugones de verdad prefieren la cámara en el parachoques para mejorar la sensación de velocidad.



Podríamos tirarnos horas entretenidos sólo con las opciones del editor de circuitos.



Las localizaciones de los circuitos están por todo el mundo, con lo que puedes aumentar tu reputación intercontinental.

RACE DRIVER
GRID

Más una actualización que una secuela

El año pasado, *Race Driver: Create & Race* demostró que la DS podía manejar sin problemas un juego de carreras mucho más serio de lo que creíamos posible, y sin absurdos patrones de control con la pantalla táctil. Con multijugador online, gráficos sorprendentes y la opción de dibujar tus propias pistas, era un espécimen único en DS. Por eso, no sorprende encontrar una secuela, aunque no esperábamos que fuera tan pronto (apenas 9 meses después). Desde luego, no es tiempo suficiente para hacer una continuación de órdago. De hecho, han cambiado muy pocas cosas, y no estamos del todo seguros de que las pequeñas diferencias que hemos notado sean fruto de nuestra imaginación.

En caso de que te hayas perdido el primer juego, *Race Driver: Grid* –tal y como se le conoce ahora– incluye una gran cantidad de pistas de todo el mundo para competir. Hay pruebas cronometradas, pruebas de derrapes y otras de conducción precisa, al estilo de los exámenes en *Gran Turismo*, así como carreras contra un puñado de oponentes controlados por la máquina.

A todo gas

El manejo es preciso y está bien ajustado, utilizando la cruceta y los botones. De ninguna manera se trata de un simulador que no puedan manejar los novatos, pero tienes que centrarte rigurosamente en el reparto de la frenada y en el trazado de la pista. Desde luego, no es *Mario Kart*.

En multijugador puedes hacer uso de un solo cartucho para que puedan jugar varias personas. Pero si tienes más de uno, puedes elegir la selección completa de circuitos y coches. También puedes jugar online, con el habitual trasiego de jugadores yendo y viniendo. Entre las pequeñas diferencias que nos parece haber localizado podemos decir que los giros de volante ahora son más duros. Y, ejem, el editor de mapas[1] –que sigue siendo estupendo– también te deja dibujar carteles además de hacer circuitos completos para compartir.

Esencialmente se trata del mismo juego, y no se puede considerar ni una ampliación a menos que hayas explotado totalmente el juego anterior. Si eres nuevo en la franquicia... ¿a qué esperas? Es altamente recomendable.

KITTSY

1 Puedes dibujar la forma que te venga en gana, cambiar la elevación de cada parte de la carretera o alterar la iluminación para ajustarlo a tu idea de circuito perfecto.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ATARI/CODEMASTERS
ESTUDIO	FIREBRAND
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	JUNIO

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Simulador realista de conducción, tal y como el Race Driver anterior. Lo malo es que apenas tiene cambios.

GRÁFICOS 8

Bastante buenos para la DS, y se mueve muy suave. Los coches están muy detallados.





SONIDO 5

Los motores suenan como un violín con avispas dentro. También hay alguna música.

JUGABILIDAD 8

Gana reputación alrededor del mundo, crea tus pistas y entra en competiciones online.

INNOVACIÓN 6

Difícil ver los cambios desde el año pasado. Aun así, un juego de carreras excelente.

NG EN RESUMEN

Se trata de un juego ligeramente superior a lo ya visto, pero sin duda es lo mejor que hay en carreras para la consola.

80



Metal oxidado Las pruebas de natación son interesantes. Tendremos que coger aire y nadar. Aunque aún no sabemos por dónde coge aire Pyramid... ni siquiera cómo no se ahoga.



Deslizaremos el stylus en diferentes direcciones. Aquí, de modo circular.



Una carrera entre Frogger, Pyramid Head y Simon Belmot. Interesante...



Algunas pruebas serán más difíciles de dominar que otras.

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Son pocas las ocasiones, pero siempre que podemos poner a Snake, lo hacemos

En sus marcas... listos... ¡froten!

Track & Field fue un gran título que nos mantuvo enganchado a las máquinas recreativas dutante todas nuestra infnacia. Pero los chicos de Sumo Digital[1], se han vuelto a dejar los dedos, literalmente, para lograr que esta nueva versión de *Track & Field*, motivo del 25 aniversario de la licencia, logre mantener todo el espíritu de la máquina arcade. Y lo han conseguido.



Los minijuegos no dejan de ser éso, pero son un añadido que dan un soplo de aire fresco.

A través de un control que pueda ajustarse a cada jugador, ya sea mediante frotar el stylus en la pantalla o machacar los botones constantemente, *New international Track & Field* está tratado con mucho mimo. Las pruebas han sido mejoradas y expandidas en sus diferentes modalidades. Es sistema de récords, en conjunto con la página web que Konami pondrá a disposición de los jugadores logra ampliar la tabla de puntuaciones de la recreativa a jugadores de todo el mundo. Sin duda, Konami se merece un aplauso en este aspecto por establecer un sistema de ránkings online que Nintendo aún no ha logrado ofrecer a los usuarios.



Soplar para conseguir un último esfuerzo en la prueba es una gran idea.

El juego se complementa con los diversos minijuegos, que acompañarán a los diferentes personajes de las franquicias más fuertes de Konami, y que posteriormente podremos desbloquear, como Pyramid Head de *Silent Hill*, Simon Belmont de *Castlevania* y la última revelación, Snake de *Metal Gear Solid*.

A por el oro

Las grandes posibilidades multijugador de *New International Track & Field* son las que de verdad hablan por él. Porque este juego toma otra dimensión cuando se colocan cuatro DS en una mesa, con cuatro jugadores, luchando por el primer puesto en un campeonato.Es una sensación que pocos juegos han logrado, con *Mario Kart* a la cabeza.

Puede que, en su planteamiento, *Track & Field* sea un juego sencillos, pero si lo juegas como Sumo Digital quiere que juegos, si crees que vas a poder explotar todas sus posibilidades, entonces tendrás un juego insustituible en tu bolsillo.

ÁLEX





1 Sumo Digital, son los creadores de muchas franquicias arcade, como *Virtua Tennis*, *OutRun 2006* o el más reciente *Sega Superstars Tennis*, entre otros. Otros, como Go Sudoku, por ejemplo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	SUMO DIGITAL
PRECIO	39.95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

El clásico arcade en tu consola portátil, con jugosas novedades, ránkings online y multijugador para cuatro.

GRÁFICOS 7

Los modelados *superdeformed* terminaron convenciéndonos. Sus personajes clásicos también.





SONIDO 7

Melodías poco reconocibles y efectos correctos. Lo que podrías esperar de él.

JUGABILIDAD 8

Su punto fuerte. Muchos modos de juego y opciones para hacerte con el primer puesto.

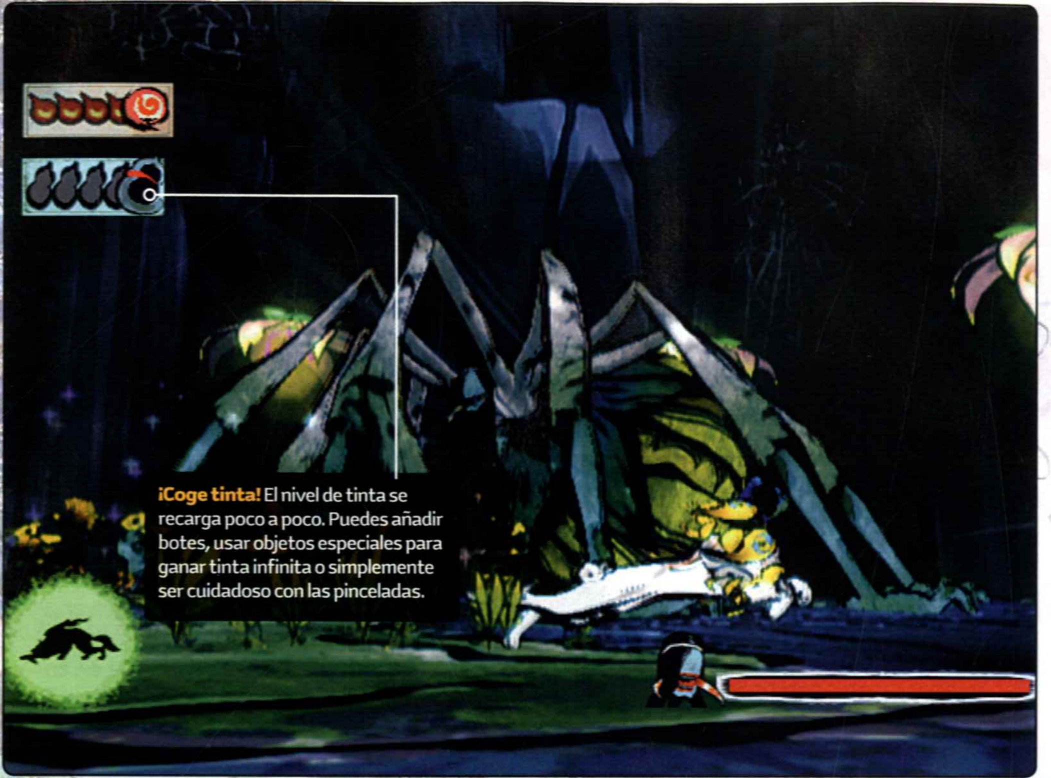
INNOVACIÓN 8

Los ránkings online, soplar para dar el último aliento y los controles lo dicen todo.

NG EN RESUMEN

Quizá un jugador no le saque todo el provecho, pero para varios jugadores es un título idóneo. Sumo Digital ha revitalizado la licencia con mucho acierto.

78



¡Coge tinta! El nivel de tinta se recarga poco a poco. Puedes añadir botes, usar objetos especiales para ganar tinta infinita o simplemente ser cuidadoso con las pinceladas.



Las casas de adivinas están unidas por "teletransportadores". Es útil saberlo.



Cada enemigo deja un colmillo demoníaco² si lo matas de forma concreta.

OKAMI

Una diosa con piel de loba. No te preocupes, no muerde...

Orochi era un demonio al que le gustaba su rutina. Apaciguado con sacrificios humanos, dormitaría durante un año antes de volver a reclamar su sabroso impuesto antropológico entre las aterradas jóvenes de la aldea Kamiki. La gente podía poner sus relojes en hora con él como referencia –eso si en la época hubiese habido relojes–. Pero un día, un valiente guerrero decidió parar la sangría anual. Ayudado por un osado lobo blanco, venció al demonio y devolvió la paz a Kamiki. Tras 100 años tranquilos, el reinado de Orochi sólo era un recuerdo, justo hasta el momento en el que un aventurero lo despertó involuntariamente. Con dolor de cabeza en sus ocho cabezas y un siglo de sacrificada existencia, Orochi, lleno de venganza, dirige su mirada ya no sólo a Kamiki, sino a todo Japón, para empezar una nueva era de oscuridad.

Esto es *Okami*, uno de los más grandes y mejores RPGs que han visto los videojuegos desde *Ocarina of Time*, aunque Capcom lo clasifica como "el mejor juego al que has jugado". Tiene el mismo potencial que cualquiera de los *Zelda*, pero –criminalmente– es un título de culto con pocas unidades vendidas en PS2, y en nuestro país muchas menos, dado que vino totalmente en inglés, y su versión de Wii no ha logrado la tan ansiada traducción. Aun así, hay mucho material admirable en *Okami*, y al contrario de lo que sucede en otros títulos con ínfulas artísticas, es jugable desde el primer momento, con multitud de personajes, excelente respuesta en el control y una paleta de colores digna de Miguel Ángel. Es una obra maestra tan genuina que en ciertos aspectos es difícil explicar por qué.



Hay más personalidad en esta loba silenciosa que en la mayoría de héroes parlanchines

"OKAMI ESTÁ LLENO DE DIVERSIÓN, PROFUNDIDAD Y BELLEZA".

El camino del lobo

Este título tiene el mejor héroe mudo de la historia. Amaterasu es una diosa reencarnada en la forma de una loba que ayudó a encerrar bajo un sello a Orochi 100 años atrás, y los personajes humanos la ven a simple vista como una loba monda y lironda. Puesto que no puede hablar, tiene problemas a la hora de transmitir su mensaje, pero como diosa benevolente que es, deja que la gente se lleve la gloria de sus hazañas. En realidad, para eso lo hace. Cuando algunos borrachos intentan bailar para hacer que los



Quizá hay una técnica para manipular el agua en algún lado...



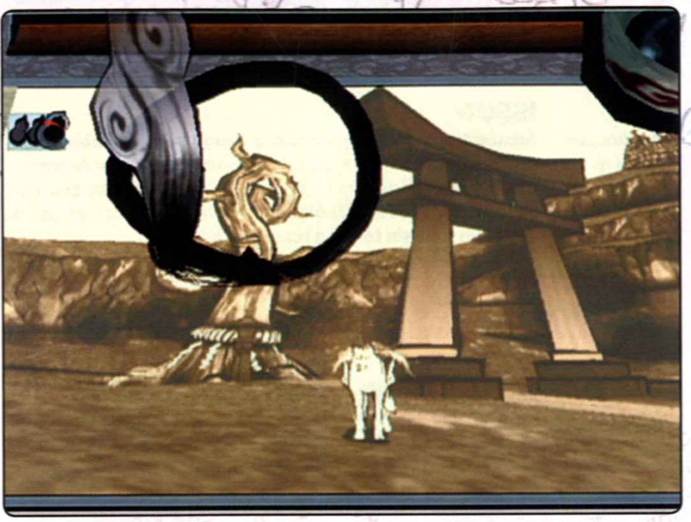
Excava para encontrar cofres con tesoros o tréboles de vez en cuando.



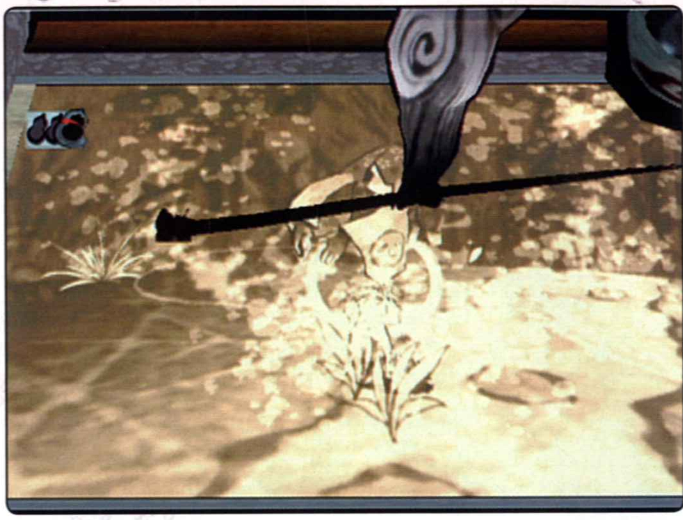
Pigsy, dios de las bombas. ¡No te pierdas su cinemática!



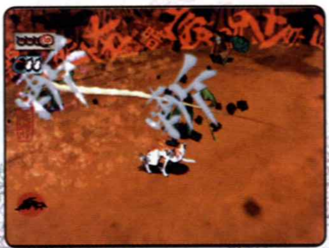
La hierba crece a cada paso de Amaterasu cuando corre. Queda bonico.



Círculos alrededor de los árboles hacen que éstos florezcan. Este parece un Árbol Guardián.



Según caen pequeños diablillos, dibuja una pincelada rápida para ganar un colmillo demoníaco.



Un brochazo puede llevarse por delante a los enemigos si pintas encima de ellos.

árboles florezcan, Amaterasu interviene discretamente dejando pensar al tipo que ha sido cosa de magia. Cuando el asustadizo descendiente del guerrero original necesita un empujoncito a su hombría para mantener la reputación de su ancestro, Amaterasu es la que guía sus movimientos, destrozando monstruos y obstáculos hasta que empieza a creer en sí mismo.

Caridad

Hacer lo correcto nunca había sido tan satisfactorio. Incluso cuando Amaterasu se aparta del protagonismo en las escenas cinemáticas, no hay resentimiento ni sensación de injusticia. Eres un dios, y así es como pasan las cosas. Otros dioses reconocen tu entrega y te recompensan con técnicas para el Pincel Celestial, el cual forma la base de la jugabilidad. La imagen en la pantalla se detiene como si fuera un lienzo, y sobre ella podemos pintar círculos, líneas u otras formas para invocar el poder adecuado para cada momento. Puedes activar el pincel en cualquier momento, pero el efecto no dura para siempre, y tienes que ser rápido con el stick analógico para girar la cámara hasta que tengas el mejor punto de vista en la escena sobre la que quieres pintar. Un meneo del mando hace que la tinta empiece a correr.

Pintado a mano

Dibujar líneas rectas con el mando es pan comido. Los círculos son más complicados de hacer, y puede ser sumamente difícil dibujar las líneas exactas que se necesitan para delimitar ciertas formas. Te acostumbrarás a este sistema, sobre todo si no has jugado a la versión de PS2, pero sin embargo tampoco es tan intuitivo como se dice por ahí. Otros movimientos incluyen mover rápidamente el mando para lanzar ataques, o bien agitar el nunchaco para evitar los de los enemigos durante las peleas. Incluso después de llevar unas cuantas horas de juego a nuestras espaldas, todavía no éramos capaces de llevar a cabo con éxito en todas las ocasiones los movimientos que vienen en la lista.

[1] Es una descripción sobreutilizada, pero más fiel a la realidad que cualquier otra. Después de las bajas ventas de Okami, Clover, el estudio responsable de esto y Viewtiful Joe, fue clausurado. [2] Los colmillos demoníacos pueden cambiarse por objetos útiles, en caso de que te lo estuvieses preguntando.

MILAGROS DIVINOS

Cosas que sólo puedes hacer cuando la gente reza por ti.



MALDICIONES

Cuando Nippon está cubierto con una porquería negra, la única forma de quitarla es hacer que los Árboles Guardianes vuelvan a florecer. Hay uno en cada área, y el efecto que se consigue al hacerlo es espectacular.



ALIMENTAR ANIMALES

Los mercaderes venden bolsas de hierbas, semillas o carne, que puedes usar para alimentar a los animales salvajes de Nippon. Hay de todo tipo, desde pequeños pájaros a tigres grandotes. Y una vez que los alimentas aumentan tu nivel de respeto.



QUEDADA DE DIOSES

En el papel de Amaterasu, diosa del sol, todos los demás seres celestiales te rinden tributo. Te prestan sus habilidades con el pincel y te dan ánimos en las curiosas escenas cinemáticas.

EL NIPPON MÁS OSCURO

Algunos personajes de esta épica aventura...







EL BESTIARIO

Cada monstruo que te encuentras –y hay probablemente más bichos en este juego que en cualquier otro –tiene una historia detrás basada en una leyenda japonesa. Puedes consultarla en el libro del menú.

SUSANO

Nombre poco afortunado en castellano, se trata de un luchador borracho que es el principal personaje humano. Tienes que ayudarle en sus enclenques arremetidas con la fuerza bruta del Pincel Celestial.

ISSUN

Amaterasu es fuerte y silenciosa. Como no es de hablar mucho, lleva consigo al pequeño Issun para que hable por ella. Issun es un artista viajero de una diminuta raza que vive en los troncos de los árboles. Con la buena loba detrás, puede soltar un rollo sin temor a represalias.



Hay tantas localizaciones inolvidables... Ésta de los baños termales, por ejemplo.





Hay un montón de puzles. No tan complicados como los de *Zelda* y muy divertidos.

Gira la cámara para encontrar el mejor ángulo y dibujar algo para atacar.



Puedes evitar la mayoría de batallas si quieres, pero te perderías un montón de pasta.



Amaterasu no sabe nadar muy bien, pero puede dibujar nenúfares para desplazarse por la superficie

A estos demonios simiescos puedes llamarlos demonos.





Todo luce estupendo por la noche, pero si te da miedo la oscuridad siempre puedes dibujar un sol en el horizonte.



¡Es la hora del demonio! No te preocupes, éste no es el monstruo final ni nada. En realidad no paras de encontrarte con Orochi desde el principio, y ésta es una imagen promocional de Capcom.

En el lado positivo, el aumento en la velocidad con el pincel se traduce en combates agresivos, y las luchas son bastante rápidas en general, dejándote tiempo para explorar.

El mundo de Japón (Nippon) está dividido en varias zonas gigantescas, con aldeas y subniveles distribuidos por toda la geografía. Puedes entrar en todos los edificios, hablar con los residentes y en ocasiones obtener misiones secundarias, como ir de pesca o localizar a monstruos problemáticos[3].

Es fácil perderse en la inmensidad de los escenarios, pasando horas simplemente recogiendo objetos, alimentando a animales, trapicheando en tiendas o buscando tesoros en una de las áreas principales. Cuando te centras en la historia principal, no paran de aparecer nuevas zonas de juego, hasta que la escala total es bastante intimidante. Por suerte, puedes teletransportarte entre los save points de cada zona, ya que ir a pata de una punta a otra puede llevarte horas, incluso a la velocidad de un lobo (por cierto, las cargas son más rápidas que en PS2).



Susano se enfrenta valientemente a otra batalla. Mejor échale una mano.

"CUANDO TE CENTRAS EN LA HISTORIA, NO PARAN DE APARECER NUEVAS ZONAS DE JUEGO"

Otro asunto técnico de interés está relacionado con la apariencia del juego. Si comparas el original con la versión de Wii, los gráficos están más definidos y resultan más brillantes en la consola de Nintendo. Sin embargo, la versión de PS2 tiene un "efecto pergamino" mejor conseguido, que se nota sobre todo en el aspecto de dibujo a mano que tiene el acabado final. Ambas versiones parecen correr a la misma velocidad, y con la misma cantidad de popping en el fondo de los escenarios, por lo que en realidad no hay muchas diferencias.

Mientras avanzamos en la larguísima historia, llegaremos a tres o cuatro puntos en los que creeremos que todo ha terminado (escena final incluida). Pero cada uno de estos momentos son sólo el preludio para algo mayor, y puesto que el objetivo final no se conoce hasta el último momento, la mayoría de los eventos son una sorpresa. Asegúrate de no perdértelo esta vez.



Pulsa el botón + para pasar las cinemáticas. Estarías loco si lo hicieras.



A veces, Nippon puede ser un lugar muy solitario. Es absolutamente gigantesco.

3 Hay una serie de monstruos que sólo aparecen de noche en ciertas zonas. Encontrarlos lleva más de una hora de batallas, pero eso no lo sabes hasta que empiezas a luchar, cuando aparecen banderas flotantes que representan los grupos de demonios que contienen los seres que estás buscando.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	CAPCOM
ESTUDIO	CLOVER/READY AT DAWN
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Acaba con la maldición de la tierra de Nippon en una aventura épica en escala y belleza.

GRÁFICOS 9

Como una acuarela en movimiento, incluso sin tener algunos efectos gráficos de PS2.





SONIDO 9

Una fantástica banda sonora que le sienta como un guante al ambicioso horizonte del juego.

JUGABILIDAD 9

Las últimas fases son tremendamente entretenidas. Pintar con el pincel es genial.

INNOVACIÓN 6

No estamos del todo satisfechos con los controles en ocasiones, pero te acostumbrarás pronto.

NG EN RESUMEN

Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.

91



Las escenas de vídeo, con su estilo anime, están muy bien realizadas y son una auténtica delicia visual.



Esos orbes serán muy importantes, ya que nos permitirán recuperar vida, ataques especiales, o incluso dinero. ¿Qué clase de bancos tienen los ninja?



Por supuesto, Ryu contará con ataques especiales para acabar con varios enemigos a la vez. El mayor problema es ser capaz de realizarlos a tiempo.



Será todo lo incómodo que queráis, pero nos gustaría tener un traje igual

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

Nos enfundamos un traje de cuero muy ceñido para salvar al mundo (y a la chica) de los demonios más peligrosos

Ser un ninja no parece nada fácil. Las horas de entrenamiento se multiplican día tras día, los sacrificios son constantes y la vida contemplativa está a la orden del día. Todo ello para lograr una elasticidad y una agilidad inhumanas, capaces de hacernos pasar inadvertidos en una multitud o de enfrentarnos a múltiples enemigos al mismo tiempo. Pero ¿cómo consigue Ryu Hayabusa todo eso con un traje de cuero tan ceñido? Seguramente sea uno de los grandes misterios de su clan, pero lo cierto es que nos ha dejado boquiabiertos con las habilidades de las que hace gala en nuestras portátiles.

Ninja Gaiden: Dragon Sword es un capítulo intermedio entre el *Ninja Gaiden* de Xbox y el *Ninja Gaiden II* de 360, aunque en realidad se puedan disfrutar de forma independiente sin problema alguno, ya que cada uno cuenta su propia historia. Es por eso que, a diferencia de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, no supone un mero repaso del primero como anticipo del segundo, con un par de añadidos de interés para los aficionados; en esta ocasión, el Team Ninja de Itagaki ha explotado al máximo la portátil de Nintendo para lograr crear, posiblemente, el mejor juego de acción del catálogo de DS hasta la fecha.



La pantalla puede resultar algo escasa cuando nos enfrentamos a los jefes finales, al no poder movernos con toda la libertad que nos gustaría.

Ninja Training

Al principio se hace extraño tener la consola en posición vertical para disfrutar de un juego de acción. Hasta ahora, dicha disposición solía ser la seña de identidad de los juegos Training, pero ha quedado claro que se puede aplicar perfectamente a cualquier género, tan sólo hay que ponerle un poco de imaginación y explotar el material del que se dispone.

La pantalla derecha, la táctil, es en la que se desarrolla la acción, y, justamente por su comodidad de uso, esta posición se antoja como la mejor posible para un título de estas características; en caso de que seas zurdo, en el menú de opciones una vez creada la partida se podrá invertir la disposición de la pantalla para facilitar el acceso a todos los usuarios. Mientras, en la pantalla izquierda, se nos mostrarán un mapa y algunas informaciones adicionales como la puntuación.

El sistema de combate es muy sencillo de utilizar, ya que se nos limita a realizar los movimientos que deseemos en la pantalla táctil. Pulsando en un enemigo lejano le atacaremos a distancia (con shurikens o flechas, según el momento del juego), mientras que los cortes verticales, horizontales o diagonales los realizamos con movimientos similares sobre el enemigo al que queremos atacar. También cabe la posibilidad de frotar encima de Ryu para que

ENEMIGOS QUE QUITAN EL HIPO

Ninja Gaiden se caracteriza por sus combates épicos, y si por lo general, el juego ya es difícil, los jefes finales ponen las cosas peor.

Grandes, con un diseño excelente y con muy mala leche. Así son los enemigos de final de fase de Ninja Gaiden. Sus dimensiones exageradas no hacen sino añadir tintes épicos a los enfrentamientos, y dificulta bastante la labor de acabar con ellos. Algunos serán viejos conocidos de la entrega para Xbox, aunque no se sabe muy bien qué hacen por aquí otra vez.
En cualquier caso, se agradece el poder enfrentarse a enemigos de tales proporciones en DS.





prepare sus potentes ataques especiales (siempre y cuando los enemigos nos dejen, ya que si nos golpean antes de lanzarlo, lo perderemos y tendremos que volver a empezar).

También tendremos a nuestra disposición los ninpos, magias elementales de fuego, viento, agua, etc. que iremos pudiendo comprar en la tienda de Muramasa. Ojalá ser ninja fuese tan fácil en la realidad como ir al centro comercial más cercano y hacernos con un buen arsenal de ataques, pero tendremos que conformarnos con despertar al viejo tendero de nuestra aldea ninja con un buen grito en el micrófono de nuestra Nintendo DS.

Ser o no ser 2D

Lo que se puede ver en las imágenes de *Ninja Gaiden* no es más que un pequeño aperitivo de lo que es el juego en movimiento. Itagaki ha sabido engañarnos con unos escenarios pre-renderizados sobre los cuales se mueven personajes tridimensionales; el efecto es inmejorable, y por momentos no parece que se trate de un juego de DS.

La historia, que nos narra cómo Ryu parte en ayuda de la kunoichi Momiji, secuestrada por el clan de la araña, se desarrolla a través de

"NINJA GAIDEN DS ES EL MODELO A SEGUIR POR LOS FUTUROS JUEGOS DE ACCIÓN PARA LA PORTÁTIL"

escenas estáticas con marcado estilo anime, muy bien realizadas y capaces de transmitir la tensión de cada momento, contando con un excelente diseño de personajes.

Desgraciadamente, no todo es perfecto, y da la sensación de que, para poder mantener el espectáculo visual, el Team Ninja se vio obligado a descuidar un poco el apartado sonoro, donde las melodías poco atractivas y los repetitivos efectos no logran estar al mismo nivel del resto de sus características técnicas y artísticas.

Aunque posiblemente el peor defecto radique en su linealidad. Los mapas son bastante limitados, obligándonos a avanzar de forma constante; algunos son brillantes en su concepción, laberínticos y enrevesados, pero otros carecen de profundidad y son demasiado simples. Precisamente por eso, el juego acaba resultando algo corto, ya que en apenas cinco horas lo habréis completado por primera vez.

Eso sí, después de eso cabe la posibilidad de volver a jugar en el modo difícil, para poder disfrutar de una experiencia *Ninja Gaiden* más auténtica, y de paso desbloquear material extra. Pero, claro, esto queda reservado a los más fervientes seguidores, ya que el sencillo sistema de control con la pantalla táctil ofrece excesivas facilidades al usuario; una vez descubiertas las secuencias ideales para eliminar enemigos, el juego se reduce bastante a repetirlas una y otra vez para avanzar si problema.

Queremos más

RAMÓN

Ninja Gaiden DS es el modelo a seguir por los futuros juegos de acción para la portátil. Esperamos que las compañías tomen buena nota del trabajo del Team Ninja, porque su nivel gráfico y su suave jugabilidad componen un título envidiable, del cual esperamos ansiosos más entregas.



A veces, casi parece un ballet, cada uno moviéndose grácilmente por el escenario completando un todo muy bello. Otras, es, simplemente, un caos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	TECMO/UBISOFT
ESTUDIO	TEAM NINJA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	JUNIO 2008

CARACTERÍSTICAS

GENERAL

Cortes con la espada, uso de magias y shurikens. Un ninja contra ejércitos de demonios, y el objetivo de salvar a la chica.

GRÁFICOS 9

Deja en evidencia a casi todos los juegos de DS. Personajes y escenarios, muy detallados y fluidos.





SONIDO 6

Melodías interesantes, pero repetitivas. El WAV de la espada se repite sin cesar.

JUGABILIDAD 8

La respuesta de la táctil es muy buena, y la variedad de golpes es de agradecer. Se antoja algo corto.

INNOVACIÓN 8

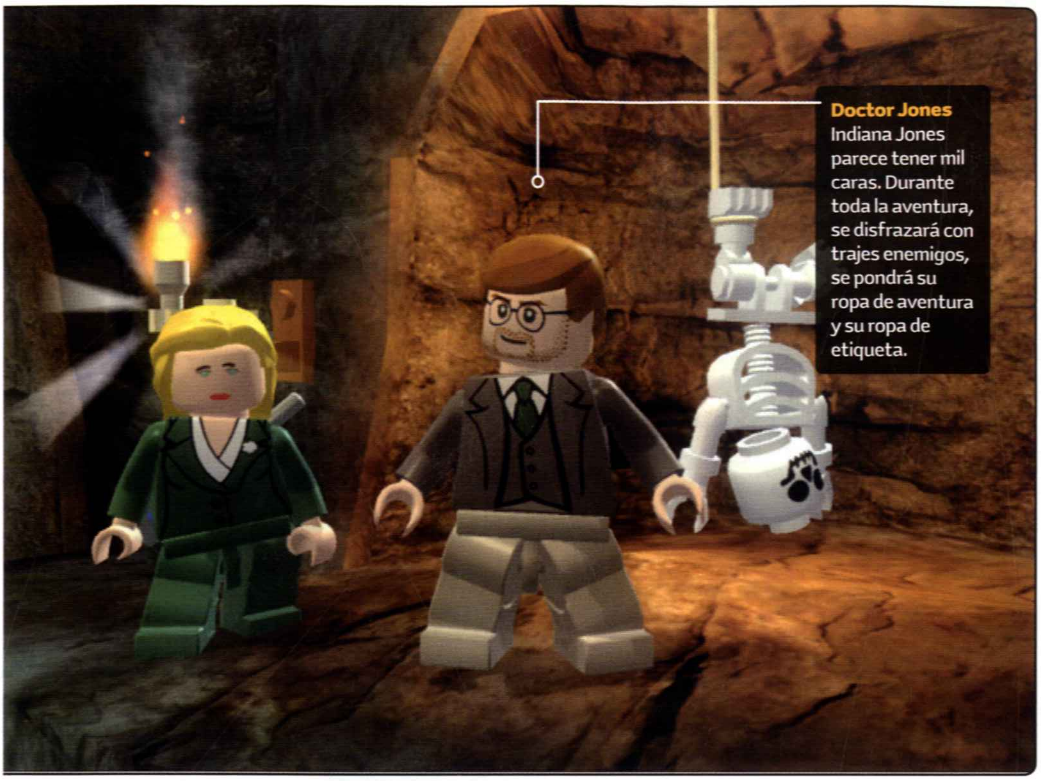
No es la primera vez que vemos algo así, pero marcará un antes y un después. Muy buen trabajo.

NG EN RESUMEN

Itagaki saca oro de una piedra. Lo que ha conseguido es digno de elogio, ya que es uno de los juegos más espectaculares de su catálogo. Si buscáis acción, no hay muchos títulos mejores.

80

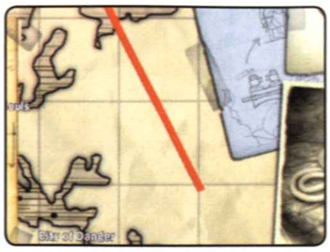
1 Si habéis jugado a Ninja Gaiden para Xbox, sabréis que al principio era un ninja normal, con su traje de tela, y que posteriormente se pone el cuero. Seguramente esté relacionado con traumas o la búsqueda de venganza; o simplemente, haya descubierto el sadomasoquismo... ¡quién sabe![2] **2** En realidad es todo cosa de director, Itagaki. Por algún motivo, todos los personajes principales de *Ninja Gaiden* llevan cuero hasta las cejas.



Doctor Jones
Indiana Jones parece tener mil caras. Durante toda la aventura, se disfrazará con trajes enemigos, se pondrá su ropa de aventura y su ropa de etiqueta.



¿Alguien recuerda cómo se llama el ayudante? Lo hemos vuelto a olvidar...



Las cargas del juego se disimulan muy bien con el mapa de viaje.



LEGO INDIANA JONES
LA TRILOGÍA ORIGINAL

La pluma es más fuerte que la espada



Aunque la serie de videojuegos de LEGO siempre se ha caracterizado (al menos de momento) por las trilogías, lo cierto es que sus juegos son más libres de lo que parecen. Al igual que la cantina de *LEGO Star Wars*, la aventura del Dr. Jones tiene su sede en la Universidad Barnett. Y todos sabemos que una universidad es más grande que una cantina. Por ende, *LEGO Indiana Jones* tendría que ser también más grande que las anteriores entregas de LEGO.

Los grandes aciertos que pueda mostrar esta versión son, también a veces, sus desventajas. Son las decisiones del diseño las que, en ciertos momentos de la aventura, juegan en contra de lo que en principio tendría que ser un homenaje a las películas.

Dos son multitud

La nueva aventura de Traveller's Tales continúa el mismo concepto que llevó a *LEGO Star Wars* a la fama. Dos protagonistas que recorrerán los escenarios basados en los vistos en el filme. El problema de esta jugabilidad es que da lugar a situaciones contradictorias y que no llegamos a ver en las películas. Por ejemplo, nuestro ayudante al comienzo de *El Arca Perdida* saldrá ileso de su traición, y Marion estará con nosotros cuando amenacemos con volar el arca. Entonces, y a diferencia de la película, ¿qué estará exigiendo Indy a los pseudo-nazis[1]? Nadie lo sabe, pues ninguno de los personajes habla. Sin embargo, para quien disfrute de este concepto multijugador, estas situaciones surrealistas serán una ventaja, pues un segundo jugador podrá ponerse a los mandos o abandonar la partida en cualquier momento.

Los dos personajes recorrerán lugares emblemáticos de las tres películas, con unos niveles detalladísimos, muy consistentes y visualmente atractivos (habrá determinados momentos que te sorprenderán lo bien recreados que están y la gran calidad gráfica que desprenden). Su estructura parte de la base de las tres películas, con seis niveles en cada acto. Estos niveles, algunos más que otros, tienen una duración bastante aceptable, pese a que en la película duren un suspiro. Para conseguirlo se han expandido, dando lugar, de nuevo, a momentos que no encajan ágilmente con las películas, como, por ejemplo, en el nivel de Nepal, prácticamente inventado de

"*LEGO INDY* LOGRA SU OBJETIVO DE PROPORCIONAR UN HOMENAJE Y DIVERSIÓN INMEDIATA"

MEJORES MOMENTOS

Te contamos los mejores momentos que hemos vivido con *LEGO Indiana Jones* y sus escenarios



EL ARCA PERDIDA POZO DE ALMAS

Primero, Indy descubre la localización del pozo de almas, y luego nos enfrentaremos a sus miedos a las serpientes. Unos puzles muy originales y logrados.



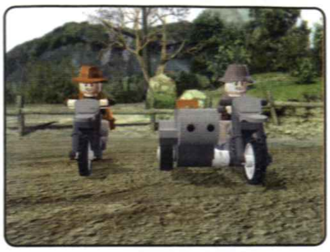
EL TEMPLO MALDITO LA MINA

Ni que decir tiene que la mina y la persecución de vagonetas, así como el puente colgante final, son los momentos más emblemáticos de El Templo Maldito. En *LEGO Indy* son también los más memorables.



LA ÚLTIMA CRUZADA LANCHAS EN VENECIA

Vale, quizá nos hemos ido a escenas más emblemáticas, pero que también sean nuestras escenas favoritas dice mucho de *LEGO Indy*. Estos niveles están muy conseguidos.



Tenemos que ir a Berlín a recuperar el diario del Grial. ¡A la boca del lobo!



¡Ah, Venecia! Con sus canales y sus tipos malos. rodeándote por todas partes.



En el primer nivel de El Templo Maldito tendremos que encontrar el antídoto.



Desde la Universidad Barnett podremos elegir qué nivel jugar y con qué personaje.



Indy es quien de más trajes dispone. Las escenas serán tan divertidas como siempre.

principio a fin. Y aunque la duración del título no es espectacular, sí que contiene muchísimo material que lo hace totalmente rejugable. Los más coleccionistas tendrán que ingeniárselas para conseguir todos los tesoros y el máximo rango de aventurero en cada fase. Y además, una vez desbloqueados ciertos



En ocasiones, tendremos que cooperar entre varios jugadores para resolver el puzle.

personajes, será necesario seleccionarlos si queremos alcanzar algunas zonas secretas, por lo que no será extraño ver a Tapón[2] en *La Última Cruzada*, por ejemplo.

No me llames Junior

LEGO Indiana Jones logra su objetivo de proporcionar un homenaje y diversión inmediata a los vivaces aficionados, que ahora tienen más motivos para querer rememorar las aventuras de Indiana con el estreno de la cuarta película. Quizá, la estructura férrea que tan bien funcionó en *LEGO Star Wars*, y que no ha querido ser redefinida, ha hecho pecar al título de falta de innovación, pero Indy logra salir al paso ágilmente con su carácter, su sombrero y su látigo. Lo cual no quiere decir que no hayamos detectado un serio peligro de "repetición" si sigue por el mismo camino serpenteante. Aquí podría incluirse también el hecho de que no aproveche el Wiimando más que para la acción del látigo, en caso de Indy, pero tampoco se echa en falta.

Por fortuna, la fuerza de los escenarios, de sus personajes, sus extras, las míticas melodías, su humor, su rejugabilidad y su buen hacer en Wii, pese a ser un título multiplataforma, son razones suficientes para ver a *LEGO Indy* como un título muy recomendable.





1 Los tipos malos no son nazis, como en la primera y tercera película, pues se han evitado incluir cualquier tipo de simbología relacionada con los nazis. 2 De forma no sabemos si intencionada,, a quien nosotros hemos conocido en España por Tapón, en el juego mantiene su nombre original: Short Round.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ACTIVISION
ESTUDIO	TRAVELLER'S TALES
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Revive las aventuras originales de Indiana Jones con todo el humor de las piezas de LEGO.

GRÁFICOS 8

Los escenarios están muy detallados y los modelados lucen perfectamente.





SONIDO 8

Ti-tiriii-tiiiiiiiii. Con licencias como ésta, es muy difícil fallar. Los efectos son correctos.

JUGABILIDAD 8

Si no has jugado a LEGO, es posible que te cueste acostumbrarte. Luego será coser y cantar.

INNOVACIÓN 7

Percibimos los primeros síntomas de "estancamiento". De momento, se perdona.

EN RESUMEN

Una muy buena versión para Wii de las aventuras del Dr. Jones que nos devuelven toda la nostalgia de la trilogía original con buenas dosis de humor y diversión.

80



El primo no reconocido de Donkey Kong está triste.



Lanza bombas para proteger tus gemas de las hordas de enemigos.



Crea una torre, coge un bloque y muévelo... ¡diversión instantánea!



Una reacción en cadena a punto de comenzar.



¡Kaboom! a por la verde. Estos bloques químicos explotan si están juntos, y si tienes suerte, se llevarán toda la torre por delante.

BOOM BLOX

Jenga al estilo Steven Spielberg



Bloque-Oso dice: ¡Aléjate de mi tesoro!

La historia tras este título es curiosa: ¿El juego que Spielberg querría jugar con su familia? ¿Es que estaba demasiado ocupado con alguna película cuando lo empezó a hacer? Curiosamente, *Boom Blox* es muy superior a lo que podría esperarse de él.

Cuando estábamos acostumbrados a que los juegos de celebridades fueran simples títulos casuales sin posibilidades reales, llega uno que juega en una liga diferente. De hecho, ¡es brillante!

Boom Blox se presenta como un título en el que tienes que lanzar bolas a una torre de varios bloques, para echarla abajo. Ésa es la premisa básica. Pero hay mucho más tras ella. No encontramos sólo una torre, sino que está además repleta de bloques diferentes de cristal, y debes hacerla caer con un límite de lanzamientos, haciendo reacciones en cadena para tirar todas las gemas al suelo simultáneamente.

Templo abajo, ¡Boom!

Cuando comienzas, es más complicado. La torre permite crear elaborados mecanismos: los bloques químicos verdes –que explotan cuando golpean otro– son la llave para hacer caer toda la torre. Los bloques morados desaparecen cuando los golpeas, mientras que los rojos explotan al instante. Hay otros tres tipos diferentes en la contracción, y deberás usar las bolas atacando directamente los puntos débiles para obtener una puntuación mejor.

La impresionante física del juego hace que los bloques se destrocen uno a otro de forma muy convincente. Es posible dirigir los tiros de gran rango para hacer golpear bloques uno contra otro, desde cierta distancia, lo cual es algo limitado a los más experimentados. La única parte impredecible es la potencia que le das al tiro: cuanto más rápido muevas el mando, más lejos irá la pelota. Es difícil ir siempre en la dirección correcta.



¡Cuidado!... oh, no querías hacer eso. El bloque de arriba te quita 25 puntos.

Si la demolición se hace efectiva[1], hay además otros submodos y variantes de juego.

Una de ellas es tipo Jenga, es decir, que debes ir cogiendo bloques de la torre y poniéndolos en la zona superior del mismo sin que todo se venga abajo. La idea es hacer una gran puntuación.

En ocasiones la plataforma superior tendrá sobre ella un pequeño animal. En estos casos deberás eliminar tantos bloques como te sea posible, teniendo cuidado de que la pobre criatura no se caiga y muera. Los bloques que

"LA FÍSICA DEL JUEGO FUNCIONA A LAS MIL MARAVILLAS".

1 En realidad no estábamos seguros en ningún momento de cómo conseguir un tiro fuerte, si agitando rápido el mando, o dándole un golpe seco con la muñeca. De cualquier manera, la mano se cansa después de un rato. Y ciertamente en casos como éste se agradece la correa de seguridad. 2 No hay opción WiFi real, es decir, multijugador. Sólo sirve para compartir material.

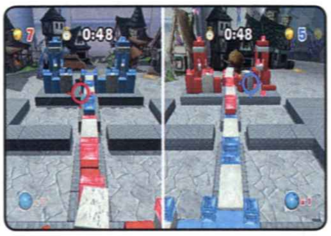




Estos niveles cuentan con esqueletos que caminan por ahí, golpeando todos los bloques inestables. Cada tipo de criatura se rige por una serie de patrones propios.



Nuestro avatar es la oveja. Sólo se ven en multijugador, así que elige cualquiera.



La pantalla partida en modo de dos jugadores. Es demasiada física para una Wii.



Los niveles en el salvaje Oeste cuentan con un montón de bombas y fuertes.



Este nivel es una pesadilla. Tienes tres segundos antes de que tu grupo de ovejas muera. Finalmente lo completamos, pero la frustración nos acompañaba.

agarras se quedan pegados a tu mano y podrás moverles con nerviosismo en el caso de que la frustración se apodere de ti.

Otros niveles son al estilo *Lemmings*. Para resolver el puzle, deberás eliminar determinados bloques para formar un camino sobre el que pasará el animal, creando plataformas para que no se caigan por los bordes. Las criaturas caminan a su aire mientras haces tu trabajo y, sí, puedes cogerlos y moverlos por el escenario a tu gusto. Y todo lo que está en el juego tiene su propia física, lo que lo hace aún más gratificante.

Hay también algunos niveles en *Boom Blox* que recuerdan a un videojuego normal. Tendrás personajes amigables protegiendo gemas en la mitad de la pantalla, mientras que los enemigos van saliendo de varios agujeros con la intención de robar el tesoro. Lanza bombas para crear trampas y así acabar con los malos. Éstas no se nos dieron tan bien, ya que el tiempo límite y un problema de control consiguieron que activásemos las bombas a mitad de camino, antes de llegar a los blancos.

Fiesta de bloques

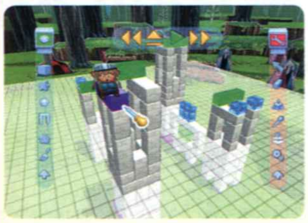
Pero todo esto es sólo una pequeña parte de los más de 300 niveles del juego, y si hay algo en particular que no te gusta del escenario, puedes presionar el botón + y entrar en el modo Crear. ¿No te gustan las bombas? Quítalas, y luego comparte esa versión del nivel con tus amigos a través del Wi-Fi². ¿Te parece fácil? Prueba a conseguir todos los oros con un solo disparo y descubrirás el verdadero desafío del juego.

Boom Blox es un juego ideal para Wii. Es una caja de juguetes que puedes usar con todo el mundo. Es además increíblemente adictivo, está diseñado con gusto y tiene el tipo de calidad que podría esperarse del tándem EA-Spielberg. A ver con qué nos sorprende la próxima vez.



CREA UN BOOM

Todo lo que ves en el juego principal –cada puzle, cada modo– puede usarse en el editor de niveles.





Junta bloques, estréchalos, dales los atributos que te apetezca o mira el trabajo en desarrollo desde varios ángulos. Es como la creación de objetos de *MySims,* excepto porque cuando presionas el botón de Play puedes ver en tiempo real cómo queda cada cosa, tanto si encaja a la perfección como si sobra algo. En este caso, estrecharlo un poco ayuda. Puedes crear puzles muy elaborados, o simplemente una torre gigante a punto de explotar. Y además tienes un videotutorial.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
PRECIO	45 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Lanza bolas a torres de bloques, resuelve puzles y haz que las cosas exploten. Como Jenga, pero a lo loco.

GRÁFICOS 8

Muy estilizados, simples pero suficientes: todo explota de forma realmente satisfactoria.





SONIDO 7

Melodías divertidas y montones de efectos para las explosiones. Suena muy, muy bien.

JUGABILIDAD 8

Nunca imaginamos la de cosas geniales que pueden hacerse con un montón de bloques.

INNOVACIÓN 9

Los controles son perfectos y la física pone la consola al límite (con ralentización incluida).

NG EN RESUMEN

El mejor puzle para Wii y uno de los juegos más satisfactorios que hemos jugado en años. Destrozar torres es genial. Realmente genial.

87





Toku y Enril Esta singular pareja serán nuestra mano derecha e izquierda. Las acciones de Enril siempre se ven reflejadas en Toku, mecido por su viento.



Las cavernas son preciosas, con detalles en los fondos que dan profundidad. Los enemigos que veis son fáciles de batir.



Un diseño de *LostWinds*, que particularmente no hemos visto en el juego, ¿ideas desechadas o bien guardadas?



Una escena familiar. Toku volando por los aires, mientras que Enril se ocupa de mantener alejados a los enemigos.

LOSTWINDS

El juego que tiene el viento a su favor



Toku juega con diseños vistos anteriormente, pero nos sigue pareciendo muy original

Calma. Creemos que una de las sensaciones que más aflora durante la primera media hora de juego es la calma.

Ayudado, seguramente, por la música, compuesta, cómo no, por instrumentos de viento en su mayoría. No podía ser de otra forma.

LostWinds pertenece a ese género indeterminado que no se denomina por su estilo de juego (plataformas, rol, acción). Es más una experiencia. O una miniexperiencia, pues, lamentablemente es demasiado corto para identificar las sensaciones que te ofrece.

Vientos perdidos

Hablando con Michael Brookes, productor del juego, nos comenta que lo que menos interés ha producido es su historia. Nuestro protagonista, Toku, conoce a Enril, el espíritu del viento, y juntos deberán detener a un espíritu malvado que está despertando de un largo letargo. Para ello necesitaremos encontrar todos los poderes de Enril, y ayudar al viejo Deo, que antaño ayudó al espíritu a recuperar su memoria.

Ciertamente no es el guión más espectacular, pero su narrativa es especial. Recuerda en ocasiones al *Minish Cap* de GBA, en sus murales, en su estrucura... en su encanto.

Lo mejor de todo es que nosotros llevaremos a Toku, sí, un niño corriente, pero también somos este espíritu del viento, y no un simple cursor. Los poderes de Enril ayudarán a Toku a sortear obstáculos impensables en un primer momento, simplemente con la ayuda del viento, que realizará las funciones básicas, como salto, doble salto, y más adelante, flotar,

> **"LOS PEQUEÑOS DETALLES SON LOS QUE MÁS Y MEJOR HABLAN DE *LOSTWINDS*"**

Pero son, quizá, los pequeños detalles los que más y mejor hablan de *LostWinds*. El baile de las hojas al agitarse, cuando Enril pasa por encima, o el efecto de sonido del viento, simplemente trazando líneas abstractas por las pantallas.

guiar objetos, mover elementos del escenario o atacar enemigos. No parece nada peculiar, pero la diferencia con los demás juegos es que *LostWinds* lo hace con gracia. Y estilo. Y mimo. Y arte.

La manera de empujarle, o

1 El juego posee poca rejugabilidad, aunque los que quieran seguir investigando estos bellos mundos podrán tener un reto para encontrar unas estatuillas repartidas por todo el escenario. Hay un total de 24, aunque nosotros, yendo a buen ritmo y sin preocuparnos mucho en este menester, encontramos un total de 16.

GADGETS EÓLICOS

Las posibilidades que tiene el viento gracias al Wiimando son muchas. Te contamos algunas.



LostWinds se mueve como pez en el agua (como ave por el aire, mejor dicho), en Wii. Gracias a los poderes del espíritu del viento, Toku podrá realizar saltos imposibles, manipular los elementos, como el agua y el fuego, y dirigirlos a su voluntad. En la última etapa de la aventura, Deo nos regalará esta capa, con la que sera fácil desplazarnos y trazar un camino en el aire a recorrer. Sin duda, uno de los poderes más útiles que nos facilitará mucho la recogida de objetos secretos.



Este amigable explorador nos ayuda en los primeros compases del juego.



Estaremos volando y flotando casi tanto tiempor como yendo de pie.



Deo se presenta como un personaje secundario. Poco a poco va cobrando protagonismo



Los personajes secundarios, pese a tener poca importancia, están muy cuidados. A esta mujer podemos ponerla algo nerviosa por su bebé, si hacemos soplar el viento en ella.

mecerle mientras que está quieto... La simple manera de despertarle al comienzo del juego mientras que éste está dormido... Son marca de la casa británica.

Tormenta de ideas

El principal problema, entonces, de esta excelsa aventura será el tiempo. Sabemos que es un juego de WiiWare, y tiene un desarrollo y un precio ajustado. Pero las prometidas cuatro o cuatro horas y medias se convierten en dos, dos y media[1] en unas manos hábiles. Justo cuando estás disfrutando más de él, acaba. De una forma abrupta, dejándote con la miel en los labios y con un impreciso "continuará".

Claramente, *LostWinds* parece el primer mundo/nivel/escenario, más que un juego completo. No sabemos si la idea de Frontier es ir completando el juego casi de forma episódica, como *Sam & Max* o los episodios de *Half-Life*[2], pero el anuncio de su segunda parte nos hace creer que sí.

Esta idea toma más fuerza en los escenarios. Son preciosos, y tienen detalles de los que te hacen sonreír, pero el hecho es que vemos sólo dos variantes: Campo. Cueva. Refuerza la idea de ser un juego incompleto, que incorporará en futuras partes una estructura de juego retro, en que los niveles se dividían en el escenario de hierba, el desierto, la montaña y el nivel acuático, por ejemplo.

Los puzles son imaginativos; sobre todo la primera hora, hacen que usar el viento se convierta en algo natural, aunque, pese a a su corta duración, abusa mucho de ellos en la recta final, sobre todo a la hora de interactuar con las incontrolables rocas, para romper puertas, o las esferas de viento para interactuar con barreras.

Lo cierto es que las habilidades de Doku son muy imaginativas, y es una lástima que muchas de las ideas plasmadas en los bocetos del juego no se hayan incorporado a la aventura final. ¿Quizá en su segunda parte?

Grata sorpresa

Con todo, no sería prudente desilusionar al jugador por los puntos negativos de *LostWinds*, que los tiene, porque las ideas, la belleza y su correcto precio lo hacen único y el buque insignia del reciente WiiWare. En su simpleza, su belleza y su personalidad, Frontier nos ha regalado una joya inmensa, un juego con unas cualidades técnicas y artísticas que dejan en evidencia a muchos juegos que se venden en caja y a un precio cuatro veces superior (la ventaja de WiiWare). La paz que se respira en cada uno de sus coloridos escenarios, la dulce melodía que nos acompaña, la ventaja de tener el viento como aliado y el hecho de sentar como un guante al Wiimando –piénsalo, pese a ser un cursor, ni siquiera podría adaptarse a un ratón– hacen de *LostWinds* un gran juego corto, sí, pero totalmente incomparable.

ÁLEX



[2] ¡Ajá! Has visto el 2 de *Half Life* en superíndice y has venido aquí a ver qué queríamos aclarar, ¿verdad? Pues no hay nada que aclarar. El título de *Half-Life*² se escribe así. Somos unos gafapasta.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	FRONTIER
ESTUDIO	FRONTIER
PRECIO	1000 PUNTOS Wii
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

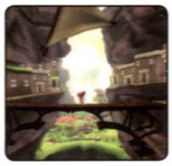
VISTAZO GENERAL

Susurros de viento que acompañan a un protagonista encantador. Retazos de una magia antigua que despierta.

GRÁFICOS 8

Muy superiores a lo que esperaríamos ver en WiiWare. Puro arte en movimiento.





SONIDO 8

Melodías pacíficas, personales, preciosas... Una lástima que haya tan pocas. Efectos muy correctos.

JUGABILIDAD 8

El viento se mueve con el Wiimando de forma maravillosa. Puzles buenos, pero repetitivos.

INNOVACIÓN 9

No parece que hayamos visto todo lo que puede dar de sí, pero lo mostrado es espectacular.

NG EN RESUMEN

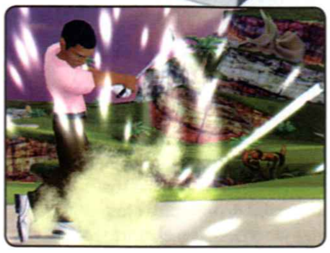
Si te interesa WiiWare, es por juegos como éste. Frontier nos recuerda las maravillas del Wiimando, y la importancia del diseño a la hora de crear la magia de un videojuego.

83





Se supone que este Wiimando parlante te da indicaciones. Más bien asusta



Salir del búnker con precisión requerirá mayor atención al momento del swing.

WE LOVE GOLF!

Camelot se mantiene bajo par



Stephanie es novedad en Occidente. Como todos, tiene sus pros y sus contras. Si no te van las rubias, usa tu Mii

Llegó la hora de irse olvidando del viejo tópico en los juegos de golf que rezaba: "si no tienes buena vista y reflejos para pulsar el botón al tope de la barrita, estás perdido". Severiano Ballesteros seguro que no imaginaba esos sistemas en su mente para realizar un golpe perfecto, pero los títulos de simulación de golf han ido acercando a la realidad todos sus aspectos excepto el del control. Claro está, tampoco es plan de exigir al jugador una preparación como la del multicampeón para que calque sus movimientos, pero sí que es bienvenido que el control de Wii aporte a la experiencia. Camelot ha pillado el truco con *We Love Golf!* y su sistema de posturas. Y es obvio que lo ha hecho tras probar todas esas fórmulas que, por demasiado sosas o sensibles, no han conseguido generar la jugabilidad novedosa en sensaciones y precisión que promete el mando.

El rey del swing

El método es sencillo, pero requiere práctica. Primero, por supuesto,

"DE HECHO, EL SISTEMA DE CONTROL POR SÍ SOLO LO HACE EL MEJOR JUEGO DE GOLF EN Wii"



Hay varios modelitos para cada personaje. Sí, eso también lo tendrás que desbloquear.

habrá que calcular dónde debe caer la bola considerando viento, obstáculos e inclinación del terreno. Es intuitivo que, para toda la preparación del golpe, las cámaras se activan simplemente apuntando a la pantalla, cambiando de visualización con un gesto de muñeca. Al principio resultarán complicadas esas vistas del green para el tiro de aproximación, pues las líneas e indicaciones estorban –una cámara lateral se les ha olvidado, pero tampoco es algo grave[1]–. A la hora de lanzar no hay que pulsar botones ni menús: sólo tomar la postura de un jugador de verdad, apuntando el Wiimando hacia abajo (¡flexiona esas rodillas!).

GOLF DE TODAS FORMAS

Modos para perfeccionar tu swing, y más.



Un buen puñado de modos de juego acompañan al típico torneo. Existen juegos de aproximación a la bandera, lanzamientos a través de aros, duelos para sacar personajes, golf diana, juegos por golpes, entrenamiento, multijugador a cuatro (con 1 o 4 mandos) y online.



Hay animaciones para cada resultado. Y también hay niños, mayores y Miis.



Quizás no sea muy cómodo jugar vestida de Morrigan. Pero hay más trajes.



Las repeticiones muestran el ángulo más espectacular. Las mejores, se almacenan.



Tranquilos, no es que Ken se haya pasado de rayos UVA, es Mark vestido de Ken (juas).

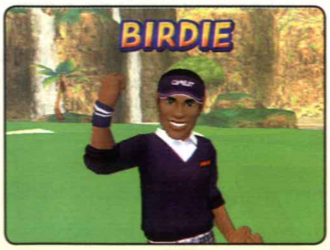


Campos de flores, parajes incas o egipcios, zonas pirata y playas como ésta.



Los greens, los búnkers y demás hacen formas de todo tipo.

Después, es el momento de marcar la fuerza (que hemos elegido en el paso de cálculo) mediante la gesticulación de la postura real previa al swing, levantando el club virtual hasta la marca en pantalla. Cuando la hayamos fijado, un indicador (y ésta es la parte "arcade") bajará a toda velocidad hasta la marca de precisión, momento en el que se lanzará la bola en el juego.
De todo esto sólo es difícil entender el giro de muñeca al levantar el mando, porque al principio se intenta hacer manteniendo el canto hacia la pantalla y así no hay forma de llegar a la máxima potencia. Por lo demás, es tan satisfactorio como preciso y aparente, sobre todo si se mantiene la parafernalia de gesticular cual jugador real y no se intenta engañar o tirar sentado y con desgana. De hecho, el sistema de control por sí solo lo hace el mejor juego de golf en Wii.



Ya sabes, si haces "pajarito", albatross o eagle, o si das a la bandera, medalla.

El golfista más golfo

Cuando seas el amo de los "birdies" y de los supertiros querrás demostrarlo en competición. Está claro que ciertos puntos hacen a este *WLG* algo más fácil que su predecesor[2]. Por ejemplo, imaginar la trayectoria de la bola tras el bote ya no queda de parte del jugador, sino que te lo da mascadito el juego. Asimismo, hacer top o back spin se reduce a pulsar un botón y también es más sencillo marcar la máxima potencia por el tema de la postura. Lo mismo podría decirse de los primeros circuitos, en los que no es un sufrimiento acabar con una tabla de golpes de -15 y los de la CPU con +10. Pero ahí están los recorridos más difíciles o los montones de modos de juego con los que te tendrás que pelear muchas horas para sacar el traje de Ken Masters, entre mil cosas más. Aun así, está claro que lo mejor es creérselo en casa delante de los colegas y rivalizar por ver quién domina la faena. Y si no hay más remedio, siempre queda el sencillo modo online para jugar con amigos (y sus códigos) o extraños, pero al ser una práctica más tranquila y pausada, el juego local gana.

Es verdad que *WLG* podría verse más bonito, podría ser más difícil y además ganaría personalidad con unos personajes como los de Nintendo. Pero también es verdad que su control lo hace más accesible, más acorde con la disciplina real y lo mejor de todo: adictivo y fresco.

DAVID

1 En realidad es una pequeña molestia hasta que te acostumbras a que B+cruceta levanta la cámara. Desde el cenit se ven perfectamente todas las líneas. 2 El *Mario Golf* de NGC era difícil en ocasiones. Quizás el vicio y las nuevas indicaciones nos han hecho avanzar rápido aquí. O que somos unos "cracks".



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	CAMELOT
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	JULIO

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Simulador desenfadado de golf con personajes y escenarios de fantasía y un millar de opciones que sacar.

GRÁFICOS 7

Agradables y coloridos, pero demasiada compresión y poco trabajo en algunas zonas.





SONIDO 5

Desactivarás las pocas melodías, por repetitivas, muy pronto. Los efectos cumplen.

JUGABILIDAD 8

Engancha, se puede disfrutar desde los primeros compases y tiene contenido infinito.

INNOVACIÓN 8

Por fin, un control de golf planteado con cabeza. Recuerda para qué está el Wiimando.

NG EN RESUMEN

Da gusto llegar a dominarlo. Un conjunto muy completo, imprescindible para los amantes del deporte y muy recomendable para todos los demás.

85





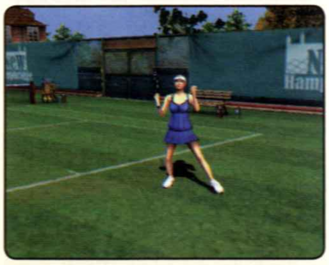
¿Chicos contra chicas? Es tenis profesional, pero se pueden hacer cosas así.



Con los dos mandos podrás hacer gestos expresivos tras cada punto. Hay muchos.



Los pasatiempos no son minijuegos al uso, sino tenis con variaciones.



Hay que empezar por la calle o pequeños campos de entrenamiento.



TOP SPIN 3

Raqueta con agujeros

Este deporte debería tener una rabiosa competencia de títulos en Wii, siendo el tenis de *Wii Sports* una de las mejores expresiones de su mando. Sin embargo, hasta ahora sólo 2KSports ha tenido las pelotas de tenis suficientes para atreverse con el deporte desde una perspectiva profesional: con jugadores y campeonatos reales. Curioso es que se haya decidido utilizar el mando inclinado 90º hacia la izquierda, dejando el pulgar sobre su canto[1]. El sistema de *Top Spin* no replica instantáneamente cada golpeo como *Wii Sports*, ni parece pretenderlo. Más bien invita al jugador a imitar la postura idónea que realiza el personaje en pantalla.



Los partidos a cuatro añaden coordinación. Y riñas, claro está.

Es decir, si una bola viene para devolverla con un revés y se realiza en el momento justo (inteligentemente indicado mediante la vibración), el golpeo en el juego será ideal y saldrá mucho más potente y preciso que si el gesto ha sido un directo. Pero si se hace ese directo, el personaje devolverá con un revés igualmente, porque es como lo haría en la realidad. Esto resta sensación de realismo y control sobre el juego, requiriendo un período de aprendizaje para adecuarse al nuevo estilo de control.
Una vez dominado que hay que fijarse en lo que hay que hacer y no hacer lo que se quiera, el peloteo comienza a ganar fluidez y se hacen puntos dirigiéndolo con el nunchaco[2]. A esto se añaden agradables efectos de cortado y liftado que se ejecutan mediante el gesto real de la mano y que se pueden convertir en dejada o globo pulsando Z. Hay que exagerarlos para que funcionen, pero son una de las buenas y realistas ideas implementadas.

Fault!

En lo que más aporta *Top Spin 3* es en la cantidad de campeonatos reales que se pueden jugar (¿pero dónde demonios está Wimbledon?), con su variación de terreno e incluyendo unos tipo carrera que empiezan desde partidos en la calle[3]. También es interesante la inclusión en el plantel de viejas glorias como Boris Becker y de multitud de campeones y campeonas de la actualidad. Aparte de haber hecho encajar el control algo más, se echan en falta retoques en las animaciones de los jugadores (que son buenas, pero en ocasiones se vuelven algo toscas y repetitivas), en el sonido y en un público que se va 15 años atrás en cuanto se sube a las gradas. Y, lamentablemente, un modo online para no jugar con los mismos amigos que aún jugamos a *Wii Sports*.

DAVID

1 Quizás así se obtienen datos más precisos desde el acelerómetro, o es para que parezca un mango de la raqueta. 2 No va mal y al menos se puede controlar, pero ojalá se consiga hacer con el mando en el futuro. 3 Los silbidos que se oyen son dos, siempre los mismos y repetidos cada cinco segundos. Apagarás el volumen.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	2K SPORTS
ESTUDIO	PAM DEVELOPMENT
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	20 JUNIO

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

El primer intento serio de representar todos los aspectos del tenis profesional en Wii, excepto Rafa Nadal.

GRÁFICOS 6

Buenas animaciones y escenarios. Público de píxeles y otras cosas a medias.





SONIDO 5

Malo y repetitivísimo. Las grabaciones son desagradables. Las licencias sí que cumplen.

JUGABILIDAD 7

Una nueva apuesta que requiere adaptación y no pensar en *Wii Sports*. Mejor a 4.

INNOVACIÓN 7

Bastantes buenas ideas pero sin pulir al 100%. Los buenos efectos de mano chocan con lo demás.

NG EN RESUMEN

Su tenis gana en profundidad y posibilidades, pero pierde en sensaciones, extras y acabado. Deberá perfeccionarse, aunque de momento tiene valor e intención.

71



Jugando a ciegas Posiblemente, el power up que oscurece el lado de uno de los jugadores con una nube de humo, sea un poco injusto. Intentad jugar de

BATTLE OF THE BANDS

Una oportunidad musical

Un juego rítmico con dos bandas tocando dos versiones diferentes de la misma canción, y dos jugadores luchando para lograr que su versión sea la que podáis oír. Vaya, ¡es una idea brillante!

La apuesta de *Battle of the Bands* se decanta por las competiciones de diferentes estilos en una misma canción, en la que quien ofrezca una mejor actuación pondrá su estilo musical por delante. Para ello, existen varias partes separadas en cada pista, de modo que pudieran armonizarse a medida que los jugadores luchan por el control. El método usado es, simplemente, cortar el audio entre las dos pistas, igual que si se pulsara un interruptor.

Tampoco es que nadie vaya a quejarse por esas transiciones, pese a que en ocasiones están fuera de lugar. Será su repertorio musical lo que juzgará su público[1].



La luz del fondo brilla en quien tiene el control de la música.

Radio

Podéis elegir entre cinco estilos de banda: country, latina, rock, hip hop o una banda de majorettes, versionando un abanico de canciones poco conocidas.

Bien, podría ser cuestión de gustos, pero no hay escapatoria: algunas canciones no dan de sí todo lo que deberían ofrecer. El sensor de movimiento parece funcionar bien, tal y como debería, puesto que sólo tiene que detectar tres direcciones. En ocasiones, habrá especiales en los que se lanzarán una especie de calaveras contra el adversario. Cuando éste nos las lance a nosotros, tendremos que cubrirnos en el momento oportuno para evitarlas. En resumen, está bastante claro lo que se supone que debéis hacer.



Éste es un cara a cara en el que cada jugador tiene que lanzar o bloquear calaveras.

La sensación que deja *Battle of the Bands* es un tanto fría, quizá porque a ciertas personas les disgustará su repertorio musical, mientras que a otras les sabrá a poco su estilo de juego, demasiado simplista.

1 Las canciones tienen el engañoso epíteto de 'el gran éxito interpretado por...'. ¡Oh, así que ése es el que cantaba Dum Diddly! Siempre nos hemos preguntado quién escribió "Hey Baby, Qué pasó"



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	PLANET MOON
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Manejad el Wiimando para emparejar los marcadores de ritmo en un enfrentamiento con versiones de canciones.

GRÁFICAS 6

Hay un montón de historias en el fondo, pero sólo los espectadores les prestarán atención.





SONIDO 6

Buena idea a la hora de mezclar varias versiones, pero el gusto por las canciones variará.

JUGABILIDAD 5

Agitar hacia la derecha, agitar hacia la izquierda. No hacen que os sintáis uno con la música.

INNOVACIÓN 6

Buen intento. Gran idea. Pero la jugabilidad está algo falta de vida por su simpleza.

NG EN RESUMEN

Probadlo antes de comprarlo. Si tenéis una alta tolerancia hacia las versiones cómicas y los juegos en los que hay que moverse siguiendo un ritmo, es posible que os guste.

65



SPORTS ISLAND

No es como dar patadas en Ibiza

Aunque los juegos deportivos suelen ser para jugar en compañía, en éste tendréis muchas opciones de disfrutar en solitario. Hay ocho equipos para elegir[1]; cada uno comprende cinco atletas con determinados niveles de fuerza, velocidad o equilibrio, y podéis jugar con esos atributos individuales para elegir al individuo indicado para competir en cada deporte. Cada uno de los equipos, de extraños nombres, tiene su propio color, y todo el equipaje está patrocinado por Adidas, nada menos.



España podría ganar una medalla en las Olimpiadas en bádminton. Podría

Podéis abordar cada deporte por separado, jugar en un torneo de uno solo o en una liga de diez. Hay tres grados de dificultad para las pruebas, y otros tres para las IA.

Pero si jugáis solos, todo esto no es suficiente como para mantener vuestra atención más allá de un par de sesiones. Aunque existe un cuarto para los trofeos y un espacio de récords, no hay nada que incentive.

La isla del deporte

Algunos de los deportes son algo flojos. El patinaje sobre hielo, el curling, el bádminton, las carreras de snowboard y el baloncesto son decentes. El fútbol está bien. pero carece de ritmo, y las carreras de karts tampoco están mal, pero os reiréis de la isla si habéis jugado antes a *Mario Kart*. Pero el tiro al arco apenas merece un poco de atención, y el voleibol sólo es factible de dos a cuatro jugadores.

La verdadera cuestión radica, pues, en si puede funcionar junto con *Wii Sports* y *Mario & Sonic* como un juego multijugador que pueda mantener vuestro interés durante más de un fin de semana. La respuesta a esto sería 'sí'.

Es una buena opción para divertirse con los amigos y la presentación es generalmente fresca y agradable. El sistema de control es muy simple, independientemente del minijuego, y no nos podemos quejar de sus características ni de su accesibilidad.

NICK Además, el billete para *Sports Island* sólo vale 29,95€, y ni siquiera tenéis que volar con Iberia.



Igual que *Pro Evolution Soccer*, ¿verdad? Pues no. No hay ritmo. Ni flechas.



¡Toma ésa, Mario! La carrera de karts pierde comparada con las del amo de la pista.

1 Por desgracia no se pueden utilizar Miis. Si bien los atletas tienen nombre. Esto es fantástico, ¿cierto? Cierto.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KONAMI
ESTUDIO	HUDSON
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	6 JUNIO

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Ocho equipos completos en diez deportes en este decatlón moderno, que además mejora en el modo multijugador.

GRÁFICOS 7

Diseño colorido, personajes sólidos y campos decentes. Sólo el circuito de karts es un asco.





SONIDO 5

Lleno de música de fondo fácilmente olvidable e inofensiva, y sin comentarios.

JUGABILIDAD 7

Sistema de control muy simple y bien ejecutado, y la mayoría de los juegos son divertidos.

INNOVACIÓN 3

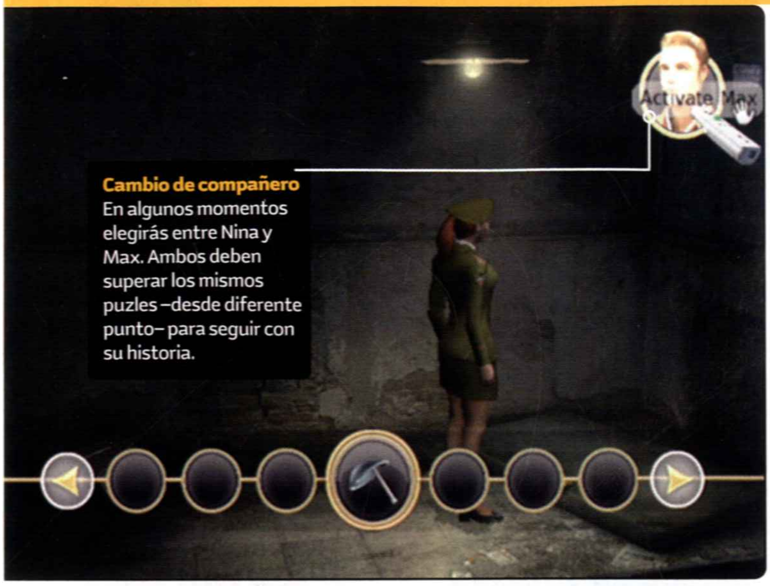
Creado para el público de *Wii Sports*, así que aquí no existe ningún intento de revolución.

NG EN RESUMEN

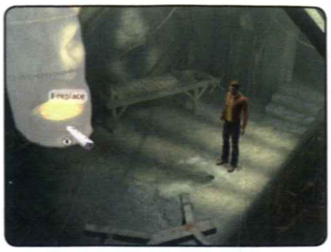
Resulta algo superficial si juegas solo, pero con siete de los deportes obtendréis diversión en el multijugador. Buen añadido al género de los minijuegos.

70





Cambio de compañero
En algunos momentos elegirás entre Nina y Max. Ambos deben superar los mismos puzles –desde diferente punto– para seguir con su historia.



Un ejemplo de los elementos interactivos: mira, un sillón de tortura. ¡Qué divertido!



Y éste es el localizador de elementos interactivos en acción. Nunca lo hemos necesitado... ¡Somos profesionales, maldita sea!



Nina consigue que las cosas que hacen en *Misión Imposible* no parezcan estúpidas.



Hay varios puzles de lógica al estilo Profesor Layton..

SECRET FILES: TUNGUSKA

Combina la mecánica del Equipo A con muy malos acentos

S*ecret Files* es una aventura que te llevará por todo el mundo: desde Siberia a Cuba, pasando por Irlanda. Algo que no puede deducirse su horripilante doblaje, realizado por americanos sin intentar parecer siberianos, cubanos o irlandeses...

Guardia 1: *Eh, Vladamir. Hay un joven que pregunta por el tren.*
Guardia 2: *Pero, ¿qué demonios pasa, Sergei? Estoy descansando, tío. ¿Por qué actúas como un maldito calzonazos continuamente?*
Guardia 1: *Bah, olvídalo.*
Tú: *Esto es terrible.*

En cualquier otro género algunos diálogos hablados pueden ser secundarios, pero en una aventura point 'n click –donde debes guiarte por la historia– no puede considerarse sino un problema mayor. Y es una pena, porque para los seguidores del género en Wii, *Tunguska* es, de lejos, el mejor que hay disponible (sí, más que *"Y no quedó ninguno"*).

Es un título que recuerda a la vieja escuela, algo que no deberíamos subestimar tras la decepción que supuso el juego de *Agatha Christie*, que contaba con puzles bastante pobres y poca cosa más. A y B reemplazan los botones derecho y izquierdo del ratón –es un port de PC– y presionando rápidamente el 1 activamos los diferentes elementos interactivos del escenario. [1]



Según uno de los personajes, tiene un "culo bonito"

Niña fea

Los puzles varían entre los clásicos "distrae al perro/gato/guardia con atún/hueso/cigarros", hasta otros más complejos como intentar forjar un amuleto en una cámara de tortura y, de paso, hacer un poco de medicina para curar a un pobre gitano. Sin pretenderlo, todo esto es bastante gracioso si nos paramos a mirar las soluciones de la protagonista (quien en determinado momento llega a hacer cámara móvil espía con un poco de celo, un teléfono móvil y un gato) y su falta de interés por la vida de la gente. Llegamos a contar dos muertos y cuatro con diarrea casi antes de empezar a jugar.

MATTHEW

Dentro del género, *Tunguska* no es nada especial ni remarcable, sino más bien puede

1 Para los que nunca hayan probado una aventura gráfica con elementos interactivos, nos referimos a todos estos objetos que pueden ser "tocados" o activados. Algunos "frikis" juzgan los juegos por el número de estos elementos. En varias presentaciones de Leizpig la pregunta estrella era "¿Cuántos elementos interactivos tendrá?". Lo más gracioso es que todos los desarrolladores tenían respuesta a la pregunta.



EN DETALLE

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**KOCH MEDIA**
ESTUDIO	**FUSIONSPHERE**
PRECIO	**40€**
LANZAMIENTO	**YA DISPONIBLE**

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

¿Qué ha pasado con Tunguska? Combina salchichas, fuegos artificiales y una manguera para descubrirlo.

GRÁFICOS 6

Fondos estáticos, pero bien diseñados. Los personajes son algo robóticos, eso sí.





SONIDO 4

Uno de los doblajes más cutres, pero graciosos, que hemos escuchado hasta la fecha.

JUGABILIDAD 6

Hay algún retazo de aventura point 'n click clásico por aquí, bajo una narración chapucera.

INNOVACIÓN 2

El género es viejo, pero el puntero del ratón adaptado al remoto no ayuda demasiado.

NG EN RESUMEN

***Secret File Tunguska* está realmente lejos de jugar en la misma liga que los grandes del género. No está mal para un alquiler, pero no puede sacársele mucho más jugo.**

63



Aquí, el Wiimando no te hará sentir un deportista. Ni siquiera el que te crees en verano.

BIG BEACH SPORTS

Grandes playas, poco deporte



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
DESARROLLA	HB STUDIOS
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	27 DE JUNIO

Es raro que casi nadie se haya atrevido a usar la compatibilidad entre Wii y DS con más brío. Hay mucho que explorar y jugar en ese terreno, y sin embargo, las veces son pocas y las ideas cortas. *Big Beach Sports* es uno de los primeros juegos que se acuerdan de la fraternidad entre consolas N y permite usar tu DS para pintarrajear un careto para tu deportista playero favorito, con una curiosa (y sencillísima) herramienta de dibujo por partes, usando el stylus de la táctil.

Insolación

Molesto como cuando te salpican arena encima es que la anecdótica conectividad sea lo más destacable del juego. En lo demás, pretende ser una versión playera de *Wii Sports*, título que a este paso servirá más para seguir inspirando a productos menores que para motivar innovadores títulos deportivos que le hagan sombra. *Big Beach* tenía la buena idea de usar juegos de playa (seis), para que estén a mano los típicos como el volley o los raros como la petanca y el disco golf, pero en todos ellos la mecánica está muy limitada, el control no es muy correcto y el transcurso de la partida es demasiado soso. Al menos, algunas animaciones del fútbol recordarán al World Cup, la petanca no funciona mal y el volley playa puede tener algo de gracia tras unas partidas. Un trabajo superior en el control convertiría la bobada en diversión, pero pocas veces se dará eso en este juego.



DAVID



Volley, petanca, fútbol USA y del nuestro, disco golf y criquet. ¿Y las palas dónde están?



En general, el diseño artístico está poco inspirado. Muñecos redondos y bichos raros.

VEREDICTO

GRÁFICOS	4
SONIDO	4
JUGABILIDAD	5
INNOVACION	5

EN RESUMEN

Puede apañar partidas para los más pequeños o un rato de petanca en grupo. Pero los bañistas de esta playa juegan muy torpes.

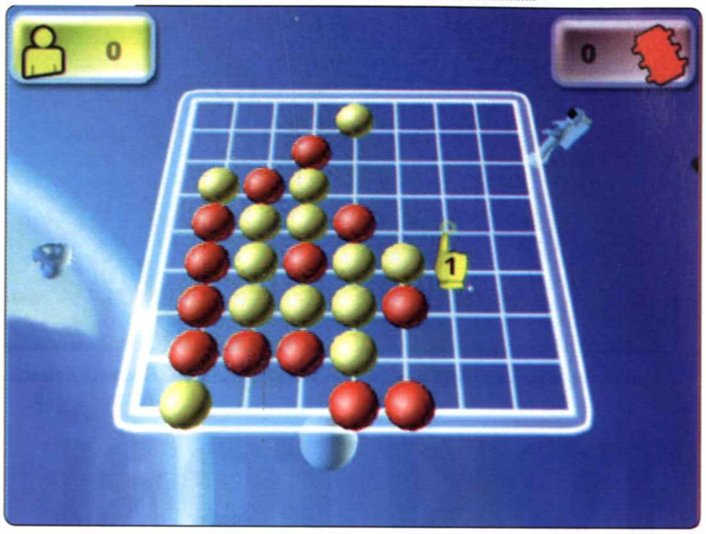
50

ULTIMATE BOARD COLLECTION

Familiarmente divertido



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PLANETA D'AGOSTINI
DESARROLLA	XPLOSIV
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Algunos de los juegos son el ajedrez, el backgammon, barcos, sudoku o damas.

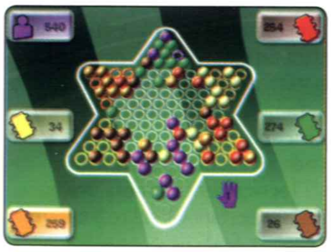
Tras un día agotador y una buena sesión de *Twilight Princess* o una matanza en *No More Heroes* ¿No te apetece hacer una matanza familiar "a lo Travis" en el Parchís? ¿Interpretar a Ganondorf jugando un ajedrez contra tu padre? En fin, quizás no sea el mejor ejemplo pero sí el concepto. de este juego *Ultimate Board Game* no da para mucha más imaginación: es un completo set de juegos de mesa reunidos en un DVD para Wii.

La grandeza de los juegos de mesa es que estos nunca mueren, y con las visitas familiares ya tendrás algo que enseñar y jugar tras *Wii Sports*. Como no podía ser de otra manera, las risas siempre están aseguradas. Eso sí, deja la revista de lado, mira a tu alrededor y asegúrate de que la compra será rentable... Créenos, no hay nada más triste y deprimente que jugar a la serpiente o al parchís contra la máquina. A pesar de ello y a modo de mofa (probablemente), el software incorpora una serie de retos y puzles para los solitarios.

24 juegos, hasta 6 jugadores, 100 puzles, interfaz bonita y configurable, música que pide a gritos ser cambiada por cualquier CD de tu mini-cadena y diversión familiar a 1€ por juego aproximadamente. No es caro, y tu familia lo agradecerá... El primer día.



TONI



Puedes personalizar los minijuegos, cambiando las reglas o los tipos de pieza.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	4
JUGABILIDAD	5
INNOVACION	5

EN RESUMEN

Es como tener un juguetero, pero guardado en una caja de Wii. Entretenido; nunca se sabe cuando los puedes echar en falta.

50

1 La pantalla de cierre es un chiste también. Solo una imagen de tu personaje con la palabra 'Congratulations!'. Una foto de los desarrolladores señalándote y riendo mientras estrujan tu dinero no sería tan insultante.



Los escenarios son muy coloristas y tienen sus detalles. Aunque las cloacas casi parecen la guarida de un Alien...

TOKI TORI

La vida de un pollo no es fácil

Toki Tori es un puzle de planteamiento sencillo, pero capaz de lograr tenernos abstraídos durante horas. Básicamente, eres un pollo[1] que debe recuperar los huevos de sus compañeros dentro de unos laberínticos escenarios que van desde el bosque de las cascadas hasta el lago de las burbujas, pasando por un castillo espeluznante y cloacas viscosas.

Para superar los puzles contaremos con armas, un completo arsenal digno del mismísimo James Bond: pistolas de hielo, aspiradoras, puentes, teletransportes... se irán desvelando poco a poco, pero estarán limitadas y ajustadas a las exigencias de cada nivel. Gracias a esa excelente mezcla de escenarios laberínticos con el uso de objetos para abrirnos camino, se consiguen acertijos amables pero intrincados, que logran incitarnos a "intentarlo una vez más" hasta que seamos capaces de resolver la situación a la que nos enfrentamos.



Así funciona el teletransporte: te mueves un cuadro a la derecha, izquierda, arriba o abajo. ¿No sería mejor dar un saltito? Qué ganas de llamar la atención tienen algunos...

Pollo obediente

Aunque se puede jugar con sólo el Wiimando o con el mando clásico, lo ideal es combinar Wiimando y nunchaco para lograr un control directo sobre el pollo y dominar mejor sus movimientos. *Toki Tori* no es muy complejo en cuanto a sistema, así que cualquiera puede disfrutar de él sin ningún problema. Es un juego para un solo jugador, pero que se presta a disfrutar en compañía de la familia, analizando y descubriendo las soluciones a cada nivel entre todos.

Técnicamente se nota una mejora sustancial, sobre todo en cuanto a gráficos. A los entornos bidimensionales se les ha añadido algún que otro efecto de luz y animación en 3D para conseguir una mayor profundidad y un acabado más detallado y elaborado.

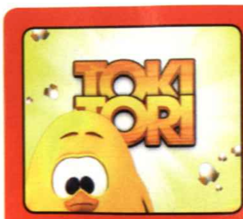


No sabemos por qué, pero esos huevos que salvamos nos guardan un cierto parecido con Calimero.

No deja de ser una adaptación del juego que vio la luz hace años en Game Boy Color, y tampoco es que sea demasiado largo; son sólo 40 niveles, a los que posteriormente se añade algún que otro escenario con mayor dificultad. Pero, aun así, *Toki Tori* es una apuesta interesante para pasar un par de tardes entretenidos.


RAMÓN

1 No, no es el pollo de Padre de Familia. Aunque sería todo un acierto que hiciesen un juego basado en él.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	TWO TRIBES
ESTUDIO	TWO TRIBES
PRECIO	900 PUNTOS
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Un pollo, un escenario laberíntico, armas y un puñado de huevos por salvar mediante puzles y acertijos.

GRÁFICOS 7

2D con colores vivos y detalles tridimensionales agradables. El pollo está bien animado.



SONIDO 7

Las melodías son muy simpáticas y, casi sin darte cuenta, suenan en tu cabeza.

JUGABILIDAD 8

Tres sistemas de control muy dignos, sencillos de utilizar y con muchas opciones.

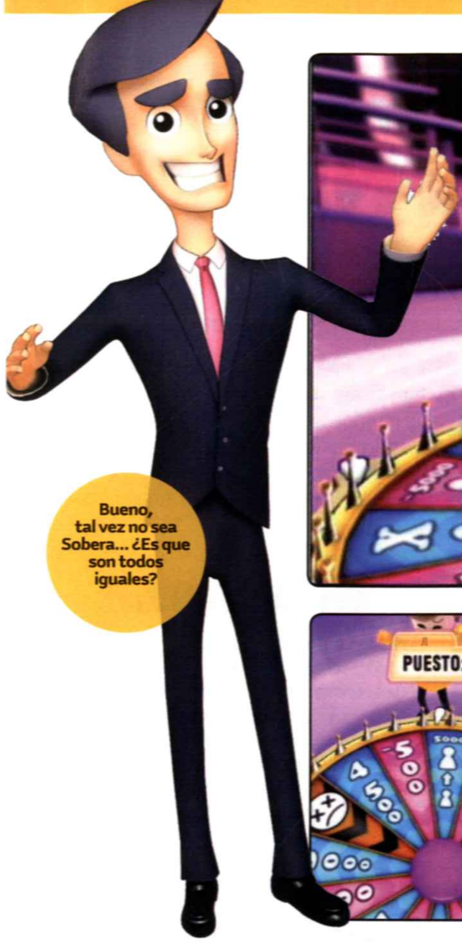
INNOVACIÓN 7

Es un juego que ya hemos visto antes; se antoja escaso por no ser demasiado largo.

NG RESUMEN

No es un juego muy largo, y ya lo conocíamos de su paso por GBC. Pero asegura unas cuantas horas de diversión que bien valen los puntos. Esperamos ver más del género en el futuro.

77



Bueno, tal vez no sea Sobera... ¿Es que son todos iguales?





En las preguntas nos podemos encontrar de todo. Según el nivel de dificultad, pasamos de inocentes cuestiones escolares a física avanzada.

Lograrás identificarte con tu representante en pantalla. Sus expresiones faciales son tan carismáticas que resultan hasta contagiosas.

TV SHOW KING

Carlos Sobera llega a WiiWare. ¿La mejor descarga posible?

El título de este juego habla por sí solo. Así es, se trata de un concurso televisivo, dirigido por un personaje que guarda ciertas similitudes con nuestro presentador favorito. La premisa es muy sencilla: acierta preguntas y acumula dinero para lograr llegar a la ronda final y alzarte con la victoria[1].

Éste es el tipo de juegos que necesita WiiWare precisamente; títulos de diversión directa, amenos y muy alegres, que propician diversión para hasta cuatro personajes por unos muy asequibles 1.000 puntos. En esta ocasión, se premian los conocimientos de los jugadores, que deberán enfrentarse a diversas preguntas de conocimiento en distintos campos. El primero en responder la respuesta correcta ganará la mayor cantidad de dinero, el segundo algo menos y así hasta los cuatro participantes simultáneos. De esta forma, se penaliza el copiar. En algunas rondas, se hará uso del Wiimando, obligándote a rascar para ver las soluciones, mover una ruleta o iluminar con una linterna[2].

El problema radica en lo que nos podemos encontrar entre rondas de preguntas: la temible ruleta, capaz de conseguir que todo cambie. En ella hay cosas muy interesantes y positivas, como doblar tu dinero o ganar cantidades adicionales nada despreciables; pero también desgracias como perder todo lo que tienes o dar cantidades significativas a otro participante. Se puede no participar en la ruleta, pero eso no implica que otro jugador deje de robarte tus preciados ingresos.

Acompañado

El principal problema del título es que jugar contra la máquina es desesperante. Muestra una inteligencia nula en las preguntas, pero lo compensa haciendo trampas en la ruleta: siempre gana y tú casi siempre pierdes.

Por eso, el encanto del juego radica en retar a otros tres amigos, donde esas injusticias se reducen a piques personales que desencadenan sucesivas partidas. Además, al jugar con nuestros Miis, se trata de duelos más personalizados y satisfactorios.

Sin ser un prodigio técnico, *TV Show King* es un título agradable, muy vistoso y que transmite perfectamente el espectáculo televisivo que representa. Y si además tenemos en cuenta que está doblado al castellano, nos encontramos con un juego ideal para disfrutar con tres amigos, pero que le falta encanto si hay participantes controlados por la máquina.





La ruleta: el gran mal de los concurso del siglo XXI. Es un todo o nada.



1 Hay dos modos de juego. Aparte del gran concurso, podemos participar en un intenso "Supervivencia" en solitario para ver cuántas preguntas seguidas logramos acertar. 2 El problema es que al hacerlo para ti, lo haces para los demás. No resulta muy lógico, ya que os estáis ayudando unos a otros.

EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	GAMELOFT
PRECIO	1.000 PUNTOS
LANZAMIENTO	YA DISPONILBE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Bienvenido al mundo de los concursos televisivos. 3.000 preguntas para demostrar tus conocimientos.

GRÁFICOS 7

Sencillos, pero los Miis son terriblemente carismáticos, da gusto verlos participar.





SONIDO 7

La misma melodía del concurso llega a cansar. Destaca el doblaje al español.

JUGABILIDAD 7

Enfrentarse a la máquina desespera, por sus trampas. Si juegas con tres amigos, es todo diversión.

INNOVACIÓN 7

Intenta introducir algunos usos para el Wiimando. Es una auténtica fuente de diversión.

NG EN RESUMEN

Reúne a tres amigos y la diversión estará garantizada durante semanas. Las 3.000 preguntas son más que suficientes; todo ello, a un precio muy asequible.

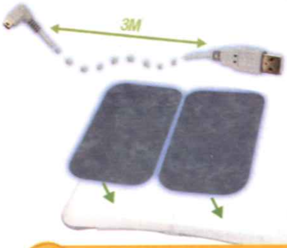
72

SUBSONIC Wii FIT KIT

PLATAFORMA **WII** DISTRIBUYE **NOBILIS** PRECIO **29,95€** LANZ. **YA DISP.**

Quizá alguno de vosotros se sorprendió cuando vio que la Wii Balance Board iba por pilas, y que tendría que sumar este gasto al del Wiimando y a otros periféricos similares. Así que, si quieres deshacerte de las pilas de una vez por todas, puedes hacerte con el Wii Fit Kit, que incluye una batería recargable y que puede vincularse a tu Wii. Además, este kit incluye dos alfombrillas antideslizantes, y productos de limpieza para que tengas tu Balance Board totalmente limpia, que ya sabemos todos como se ensucia la moda blanca de Nintendo. Un buen pack.





EN RESUMEN

El hecho de que tengamos que gastar pilas en la Balance Board puede cogernos desprevenidos alguna vez. Con este kit de limpieza más batería, adiós problemas.

CARCASA DS ALL IN ONE

CRYSTAL CASE

PLATAFORMA **DS** DISTRIBUYE **NOBILIS** PRECIO **12,99€** LANZ. **YA DISP.**

Seguro que alguna vez has estado a punto de perder algún cartucho de DS por tener que llevarlo suelto en un bolsillo o en una cartera. Y las pequeñas cajitas para guardarlos a veces no ayudan mucho tampoco. Esta funda para DS, además de ser muy firme, esconde un secreto en su interior. Se trata de un compartimiento que te permitirá guardar un montón de cartuchos. Y por si fuera poco, incluye un hueco para guardar tu stylus.



EN RESUMEN

A parte de proteger tu Nintendo DS, el hecho de ser una carcasa tan compacta te permite tener a mano, a la vez que organizados, todos los cartuchos, y un stylus de sobra por si ocurre algún percance inesperado. Además es muy fina, no notarás que la llevas puesta.

STARTER KIT 15 EN 1

PLATAFORMA **WII** DISTRIBUYE **ARDISTEL** PRECIO **29,95€** LANZ **YA DISP.**

Si eres de los que necesitan un montón de accesorios cuando te compras una consola nueva, el Starter Kit 15 en 1 te propone un montón de soluciones versátiles para tu Wii. Por ejemplo, si dispones de una televisión de alta definción, el cable de componentes te proporcionará una mejor calidad de imagen (que no HD, no nos equivoquemos a estas alturas). La batería recargable para el Wiimando hará que te olvides de las pilas, y dispones de todo tipo de fundas y empuñaderas tanto para el nunchaco como para el Wiimando.
También incluye filtros de aire para mantener el polvo a raya y cuidar mejor la ventilación de tu Wii, correas de repuesto para el Wiimando, un recoge-cables bastante útil para el nunchaco y un estuche transparente para tener tus mandos ordenados. Ya nadie te podrá echar la bronca por tenerlo todo tirado.



EN RESUMEN

Si no tienes accesorios y tienes en mente adquirir unos cuantos para tu Wii, este pack evitará que tengas que comprarlos por separado. El cable de componentes y la batería son ya de por sí recomendables.

GAMEPAD T-WIRELESS NW

PLATAFORMA **Wii** DISTRIBUYE **THRUSTMASTER** PRECIO **29,95€** LANZ **YA**

Hay muchos juegos que sólo admiten el mando clásico, y otros que sólo admiten un mando de GameCube. El pad T-Wireless es, sin embargo, todo en uno. Y eso no es lo mejor de todo. El mando clásico tiene que estar conectado al igual que el de GameCube, lo que no lo hacen muy cómodos, que se diga, pero este pad es totalmente inalámbrico. Conectas un dispositivo a uno de los puertos de GameCube y ya está. Además, posee varias funciones, como el autodisparo y la vibración. Otra de las opciones que nos ha gustado mucho es que puedes configurar todos los botones del mando. Podrás jugar a juegos tanto de Wii, como de Game Cube o de la Consola Virtual. Una buena manera de tener todos los mandos en uno. La empuñadera de goma también es bastante útil, si sois de los que os tiembla el pulso.

EN RESUMEN

Si lo que quieres es jugar a todo tipo de juegos sin tener que andar mirando especificaciones y tablas para ver qué mando es el idóneo, esta es una gran solución. A veces resulta engorroso tener que estar escogiendo cada pad. Éste es idóneo para estos casos, y encima es inalámbrico.



¡DIBUJA A TU PERSONAJE DE SUPER SMASH BROS BRAWL!

¡Mándanos tu creación! ¡Dibuja a tu personaje y participa en este gran concurso! Puedes crear tu propio personaje 100% original, uno de los luchadores de Brawl o un personaje de Nintendo que no esté en el juego. ¡Date prisa, ya sólo queda un mes para participar!

NGAMER y Nintendo® Sortean

Primer premio

1 Wii + 5 juegos* al Premio al mejor dibujante de Super Smash Bros. Brawl. ¡El mejor de todas las categorías!

*Los cinco juegos son: Super Mario Galaxy, Fire Emblem Radiant Dawn, Naruto Clash of Ninja Revolution, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl

Segundo premio

1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl al Premio al mejor personaje que haya aparecido en una consola de Nintendo y no esté en el juego.

Tercer premio

1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl al Premio al mejor personaje creado desde cero, 100% original.

CÓMO PARTICIPAR

Envía tu propuesta a: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. También puedes mandar tu creación a través de nuestro correo electrónico revistangamer@globuscom.es. Los ganadores recibirán uno de los lotes correspondientes a la categoría descrita. Sólo se admite un dibujo por persona. El resultado del concurso será publicado en el **número 10 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

"La fina línea que divide la ficción de la realidad"
COSPLAY: NINTENDO LOS CRÍA Y ELLOS SE JUNTAN PÁG 82
PÁG 82



UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Gracias. Es lo mínimo que se puede decir en estos casos. Gracias a todos los usuarios de nuestros foros, que han demostrado una vez más el gran papel que juegan en la revista.

Por nuestra parte, esperamos que disfrutéis, sobre todo, de la entrevista que nuestros foreros han realizado al mismísimo Masahiro Sakurai, director de *Super Smash Bros. Brawl*, nuestro juego estrella del mes. La participación en el foro ha sido mayúscula, así que sólo podemos agradecéroslo y desear que disfrutéis de ella, de sus respuestas y de vuestra implicación en la revista.

Nuestra zona fórum, por otra parte, sigue creciendo, y recibimos dibujos, portadas y creaciones cada vez más espectaculares. Sin duda, en números como el de este mes uno no puede estar más que agradecido.

ENTRE CHAMPIÑONES
PÁGINA 84
Entrevistamos a Red Fly Studios para que nos cuenten todas las claves de Mushrom Men

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE.



Todos estos gatos en un solo lugar... ¡esto va a acabar mal!





1 SEGA DREAMCATS

Se trata del Calico Cat Café de Tokio, donde los japonesitos sin gato pueden acudir a disfrutar un rato de su compañía, con todos sus placeres felinos[1]. Si lo publicamos es porque Sega ha elegido este sitio para colocar demos de *Yume Neko,* una versión gatuna de *Nintendogs* que, a buen seguro, conseguirá conquistar el mundo. ¡Pero qué cosas más monas!

2 MEZCLA DE JUEGOS

Este juego no oficial, basándose en la serie *Wario Ware*, ha hecho una mezcolanza de *Zelda, Mario, Tetris, Pac Man* y varios más. Juegas con varios elementos de cada título, todos a la vez. ¿Confuso y capaz de provocarte un dolor de cabeza, o la próxima gran genialidad? Nos tememos que hay un poco de cada. Pruébalo en tu PC, y opina. **farbs.org/games**



¡PURÉ DE CLÁSICOS!



1 La enfermedad por arañazo de gato, descrita por primera vez en 1889 por Henri Parinaud, es una enfermedad infecciosa benigna, provocada por la Bartonella, una bacteria intracelular. Suele detectarse una o dos semanas después de recibir el arañazo de un gato. ¡Ya sólo por eso, no nos fiamos demasiado de ese café con gatos!



"Viaje al Reino Champiñón"
ENTRE CHAMPIÑONES PÁG 84

NINTENDO

3 PERSONALIZA TU DS

Es fácil ponerle pegatinas, o incluso comprar dos de diferentes colores e intercambiarle piezas para crear tu propia DS Frankenstein; pero sólo hay una manera de conseguir este acabado personal. Lo hace una empresa norteamericana y es muy caro. También lo hacen con otras consolas, teléfonos, teles, ordenadores... ***colorwarepc.com***



¡UN SMART EN DS!



4 GORRAS DE PIKACHU

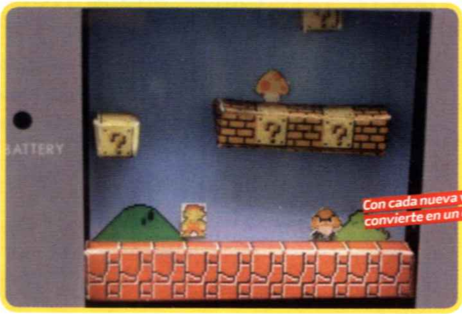
Pokémon ya tiene su tiempo, así que ya es lícito empezar a considerar que tiene su encanto retro; posiblemente, estas gorras de Pikachu, que se pondrán a la venta este verano, sean el merchandising de *Pokémon* más molón que hayamos visto nunca. Pikachu en tu cabeza. ¿Cómo puede tener tan buen aspecto algo que suena tan mal? Las queremos. ***tinyurl.com/2dcrer***



¡Pagaríamos por verla en la cabeza de 50 Cent!

5 DIORAMA DE GAME BOY

¿Qué mejor modo de aprovechar una Game Boy estropeada que rellenándola con un modelado de papel en 3D con una escena clásica? Dásela a tu abuela y te reirás[2] mientras intenta "jugar" con ese Mario de cartón, que no reacciona. Eso sí, tiene buenos gráficos. ***tinyurl.com/296nrr***





Con cada nueva versión, Paper Mario se convierte en un concepto más complejo...

6 HARMONESICA

Lo más sorprendente de este invento es que nadie se hubiese dado cuenta antes de la conexión natural entre soplar en los cartuchos de NES para que funcionen y soplar en armónicas para que suenen. Cuando lo piensas, es algo evidente. A fin de cuentas, los conectores inferiores se parecen un poco a algo que te pones en la boca... siempre y cuando soportes el dulce, dulce sabor de los circuitos. Tienes las instrucciones completas en esta página web. ***monthenorium.nfshost.com/harmonesica***



Busca "Harmonesica" en YouTube para ver una demostración de este objeto cuando menos interesante.

2 Por supuesto, no apoyamos la burla a vuestros parientes mayores. Han superado un montón de dificultades a lo largo de la vida y no quieren que unos jovenzuelos se burlen de ellos con unos cacharros que van mucho más allá de su entendimiento. Ah, venga, hacedlo; pero sólo si es divertido...

7 BUFANDA DE NES

Mantén tu cuello calentito con la pixelada imagen de Mike Tyson en *Punch Out*. La creadora también ha hecho una bufanda de *Mega Man 2* y unas setas y estrellas de Mario muy buenas; todo ello se vendió enseguida. No dudes en echar un vistazo a su tienda Etsy.com y tal vez logres ser el próximo en hacerte con una bufanda retro.



¡Pídele perdón a la abuela por la broma de Paper Mario y pídele que te haga una de estas bellezas!



8 ¡¡¡BZZZZZ!!!

¿Cuántos voltios puede soportar un Pikachu antes de empezar a arder? Para descubrirlo, unos intrépidos investigadores ataron a uno muerto a un palo y lo conectaron a la red eléctrica. Al menos, eso es lo que pensamos que está ocurriendo aquí. Si tenéis una explicación mejor, estaremos encantados de oírla.



Obviamente, hay que asegurarse de que tu Pikachu está muerto antes de conectarlo a la corriente. Cómo lo mates, es cosa tuya.

10 ATÁNDOTE A MARIO

Esta prenda de ropa Nintendo es un gran paso adelante con respecto a tus típicas camisetas y gorras. Posiblemente necesites que alguien te ate dentro del corsé (se supone que operarte y sacarte dos costillas ayuda), pero está garantizada su habilidad de llamar la atención como las sudaderas de Trifuerzas no son capaces. Sobre todo, si eres hombre. **tinyurl.com/2w2fk8**



¡AGUANTA LA RESPIRACIÓN!



9 EL HORROR

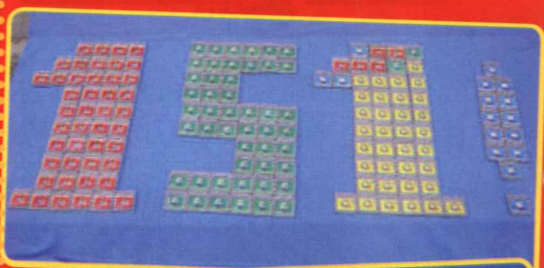
Seguramente lo hayáis visto por Internet hace poco. Si tuvisteis suerte y todavía no lo conocíais, seguramente no podáis volver a dormir tranquilos nunca más, porque éste es el aspecto que tendría Mario si fuese una persona real (y viviese en Chernobyl). Dulces sueños. **pixello.blogspot.com**

Mírame a los ojos. Mírame a estos tristes ojos mutantes...



11 151 CARTUCHOS POKÉMON

Se han vendido decenas de millones de cartuchos de *Pokémon*, que ahora se han quedado obsoletos. El temible progreso. Pero las bellas pegatinas de las versiones japonesas permiten un interesante proyecto artístico, y éste se vendió por una miseria en la página de subastas de Yahoo Japón.





¡La televisión japonesa debe de ser horrible durante el día si los gandules tienen que recurrir a este tipo de cosas para pasar el rato!



12 GAME BOY BLANDAS

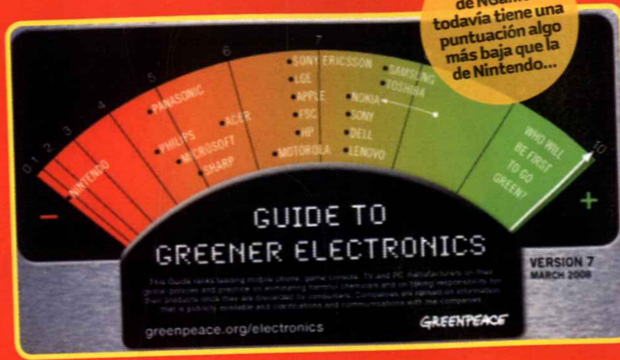
Nintendo las hizo de todos los colores imaginables: transparentes, en colores pastel, incluso una roja del Manchester United. Pero nunca hicieron una con brillantes trozos de fieltro y rellenas de algodón, ¿verdad? ¿A que no tienes patente de esto, Nintendo? ¡Ja! Con éstas no puedes jugar a nada, pero tampoco lo puedes hacer con esa vieja y gris Game Boy que lleva pudriéndose en tu armario desde hace cinco años, ¿verdad? ***tinyurl.com/28c5fl***



¡INVASIÓN ESPONJOSA!

13 APOCALIPSIS NINTENDO

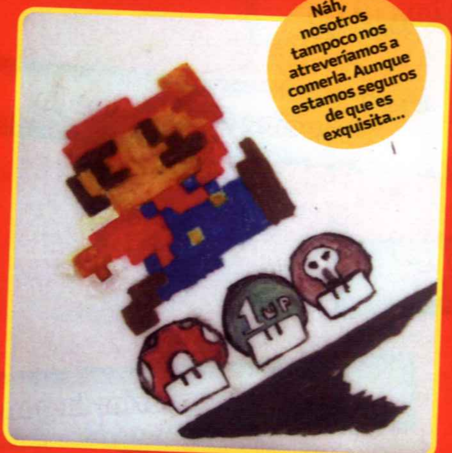
¿Recordáis el documento de Greenpeace que avergonzaba a Nintendo al puntuar con un tremendo 0/10 su preocupación por el medio ambiente? Se ha actualizado dicha encuesta, y ahora Nintendo tiene unos asombrosos 0,3 puntos, lo cual es, sin duda, una gran mejora. ***greenpeace.org/electronics***



Nuestra oficina de NGamer todavía tiene una puntuación algo más baja que la de Nintendo...

14 TARTA DE MARIO

Esperamos que esta tarta no haya corrido la misma suerte que aquella tarta de Wii que habíamos hecho en NGamer, que se pasó cuatro meses cogiendo moho en un tupper dentro de un cajón. Lo cual nos recuerda que seguimos esperando una tarta así de original por parte de algún lector...



Náh, nosotros tampoco nos atreveríamos a comerla. Aunque estamos seguros de que es exquisita...

15 TETROID 2012

Space Invaders Extreme demostró que tiene potencial en actualizar los conceptos más simples con llamativas luces de neón; por su parte, *New Super Mario Bros* demostró que había cabida en el mercado para un gran título retro de Nintendo. Así que, ¿dónde está nuestro *Tetris* futurista? *Tetris DS* era genial, pero imaginaos que visualmente, y en su apartado sonoro, se pareciese a... bueno, a algo así. Necesitas un PC para jugar, pero su descarga es completamente gratuita y muy recomendable. ***entity.be/entity***



Qué más da su aspecto molón, seguirás sufriendo con esas piezas en forma de L...

16 UNA Wii ORDENADA

La zona de juegos de NGamer deja mucho que desear en términos de limpieza, e incluso pese a la presencia de accesorios diseñados para ello. Pero bueno, las cosas podrían ser diferentes si tuviésemos uno de éstos; al igual que en algunos de los cacharros que ya tenemos, caben dos Wiimandos, dos nunchacos y un mando clásico. La diferencia radica en que tiene unos enganches en la parte posterior para conectar los cables y que no cuelguen o se enreden. Justamente lo que necesitábamos.



¡BONITO Y ORDENADO!

17 MAPAS DE BANGAI-O

Internet está vivo, lleno de sonidos de módems conectándose, y todo por culpa de *Bangai-O*. Si habéis importado una copia, o simplemente os gusta escuchar el sonido digital puro de los juegos retro mientras cargan, buscad *Bangai-O* en YouTube para obtener un montón de resultados. Para conseguir los niveles personalizados y los datos de juego en tu DS, conectad unos cascos al PC y reproducid el sonido resultante directamente en el micrófono de DS.



Tus oídos llorarán de alegría con todo el caos de *Bangai-O* en todo su esplendor.

18 LA MÁQUINA DE VAPOR

Parece que alguien se esperaba la reacción de Greenpeace antes de que Nintendo domine el mercado de los videojuegos a través del deshielo de los polos. ¡Esta es una Game Boy que funciona sólo gracias al vapor puro! En realidad, cuando decimos 'puro' queremos decir 'sucio consumo de combustibles fósiles'. ***tinyurl.com/2f7ufq***

¡QUÉ VICTORIANO!



19 ACCESORIOS PARA Wii FIT

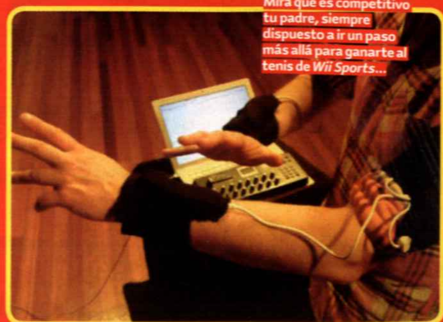
Apenas ha llegado *Wii Fit* a las tiendas europeas y ya se han anunciado los primeros accesorios para *Wii Fit*. La marca francesa Subsonic va a lanzar una cobertura antipolvo, un pack de pilas recargables, un spray de 'microfibras' para eliminar los asquerosos residuos de los pies y una bolsa para transportar la Balance Board. Y es que una superficie blanca donde pisar necesita de un cuidado extremo.



Ya no te tienes que preocupar de que tus amigos pisen con sus "dudosos" pies.

20 TRAJE DE Wii

El músico Tom Tlalin ha creado un traje que reúne ocho Wiimandos y nunchacos, para combinar sus sensores de movimiento y controlar la música electrónica a tiempo real a través de los movimientos del cuerpo. ¡Imaginaos lo mal que lo debe de pasar para intentar sincronizar todo eso! ***popsci.com/node/19554***



Mira que es competitivo tu padre, siempre dispuesto a ir un paso más allá para ganarte al tenis de *Wii Sports*...

LA ALEATORIA

PÁGINA 80

"Random contenido" sacado de la manga minutos antes de cerrar la revista. Este mes os traemos el pack de expansión de frases de *Mario Kart Wii*

Felicitando a tus amigos con el sistema de chat y las chorri-frases incluidas en *Mario Kart Wii*? Eso es de nenas. ¿No te sientes limitado cuando, en realidad, lo que quieres es mandarlo a tomar por un sitio oscuro? Para corregir esta situación, hemos aplicado un parche con nuevos diálogos que esperemos que Nintendo acepte gustosa (cosa que dudamos). La deportividad ha pasado a otro plano, amigos.



Qué apropiado, tú peleas como una vaca

Pillar a Baby Daisy está penado por el código penal de tu país

¿Que haces despierto? Los Lunnis se fueron hace rato

Tu madre

Tu cocina está ardiendo

Con las motos yo también gano

En *"insertatujuegodecoches"* no me duras ni media vuelta

Sí, pero la anterior la gané yo

Ganar con la concha azul es sinónimo de una victoria bien limpia

Si lo sé, no vengo

Sin Snaking, este juego es para niñas

Di lo que quieres, pero no tienes pruebas de tu estúpida victoria

Eres una máquina... Ahora cómprate el *WiiFit*

Dale las gracias a tu dios por la lluvia de estrellas

Eres como Fernando Alonso, rápido y estúpido

PASA LA PÁGINA PARA VER MAS LOCURAS









APOLLO, DE APOLLO JUSTICE

Así que tenemos a una jugadora de Justice de importación. Sí, estoy jugando ahora mismo.
¿Es Justice tu personaje favorito de la serie Wright? No, ese es Edgeworth, pero ya me he disfrazado de él antes.
¿Cómo lograste hacerte un traje de Edgeworth? Habíamos planificado el disfrazarnos de él, pero no dimos encontrado un traje rosa en ninguna parte. Así que teñí de rojo un traje blanco.
¿Este traje está hecho a mano? Hice el chaleco, y la insignia la hice con plastilina.
Entonces, ¿es una insignia falsa? Como el impostor del caso tres de *Trials and Tribulations*.

SARIA

¿Por qué vas de Saria? Me valía cualquier excusa con la que pudiese tocar una ocarina, la verdad.
¿No te gustaba más la idea de ser Link? Lo cierto es que pedí un traje de Link, pero no llegó a tiempo.
Ah, vale. ¿La primera vez que haces cosplay? No, en realidad es la tercera vez.
¿Es tu primer cosplay de Nintendo? No, ya me he disfrazado de Pokéball.

¡REUNIÓN DE MARIOS!



¡A DISFRAZARSE!

CON UN POCO DE DEDICACIÓN...

Todo el mundo tiene disfraces molones. ¡Nosotros también queremos!

Hombres de traje anónimos recorren las calles a toda velocidad, intentando llegar pronto a sus puestos de trabajo. Su avance se ve truncado por 20 mini Marios seguidos de una procesión firme de fantasmas de *Pac-Man*, peinados exquisitamente moldeados de *Final Fantasy* y un par de esas cosas de *Boogie*. ¿Se habrá abierto una extraña puerta dimensional entre la realidad y el mundo de los videojuegos, o intentaban batir el récord mundial de la mayor reunión de personajes de videojuegos?[1] Pues se trata de lo segundo. NGamer estaba allí para molestar...





¡LUCHA DE PODERES!



SHYGUY

¿Hiciste todo el viaje disfrazado? ¡No!
¿Por qué elegiste a Shyguy? Bueno, es un disfraz muy fácil. Además, son muy monos en Yoshi's Story.
Suena lógico. ¿Has hecho cosplay antes? Me vestí en una ocasión como Mago Negro de *Final Fantasy*.
¿Cómo hiciste tu traje de hoy? Pues adapté el disfraz de Mago Negro. Hice este traje para el lanzamiento de *Mario Galaxy* el año pasado. (Al no tener ojos, se lo lleva guiado Lara Croft.)



NiGHTS, DE NiGHTS

¿Viniste hasta aquí vestida así? Pasé la noche en las oficinas de Sega, así que, por suerte, no tuve que pasar por el engorro de subirme a un avión con todo esto puesto.
¿Cómo es que estás aquí? Me llamó Sega. Estábamos promocionando *Sega Superstars Tennis* y *Journey of Dreams*. ¡Nos pagaron el vuelo a mí y a mi prometido DiGi!
¡No está nada mal! ¿Has usado antes este disfraz? Lo hice para una convención de anime en el año 2006. Incluso me llevé un premio por mi trabajo. Estaba muy contenta.
Evidentemente, eres una gran seguidora de *NiGHTS*. ¿Qué opinas de *Journey of Dreams*? ¡Soy la madre de todos los seguidores de NiGHTS! He sido la administradora de la página *www.NiGHTSintoDreams.com* durante varios años. *JoD* era un buen juego, pero no puede reemplazar la nostalgia del original. *JoD* tiene algunos momentos muy agradables y su propia magia.
Para terminar: ¿NiGHTS es chico o chica? Ambos. NiGHTS es andrógino. Creo que es algo bueno.

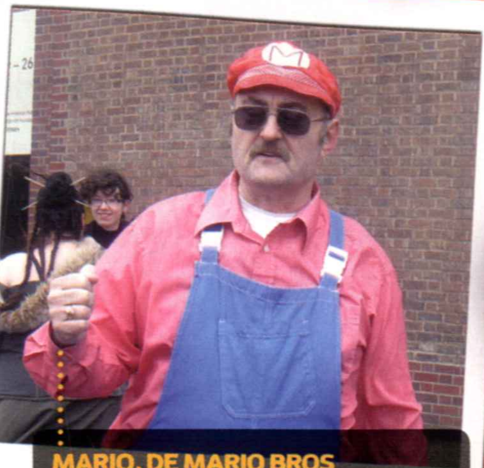
1 El número final llegaría a los 81 personajes. Aunque algunos detractores se mofaron de dicho número, pero no comprendieron que el evento estaba pensado para establecer el récord. Sí, dentro del gran mundo del cosplay, 81 es un grupo pequeño, pero ahora hay un récord esperando a ser superado oficialmente.





MAMA, DE COOKING MAMA

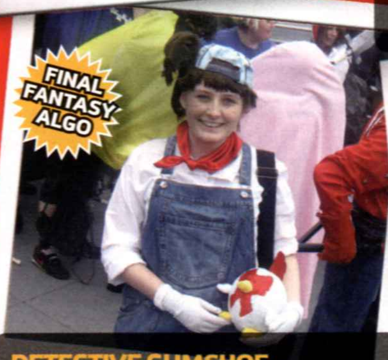
Pero, a ver, ¿eres Cooking Mama DS o Wii? Me encanta el de DS, la versión para Wii no es tan buena.
¿Por qué has elegido Cooking Mama? El disfraz es muy fácil de hacer. Además, es calentito.
¿Has hecho cospay antes? Me he disfrazado también de Mia Fey de Phoenix Wright.
Pero, oye, ¿no te parece que *Cooking Mama* es una psicópata? Sólo cuando lo haces mal. Aunque te esté gritando, sigue intentando ayudarte.
¿Puedes hacer que te salgan llamas en los ojos? No.

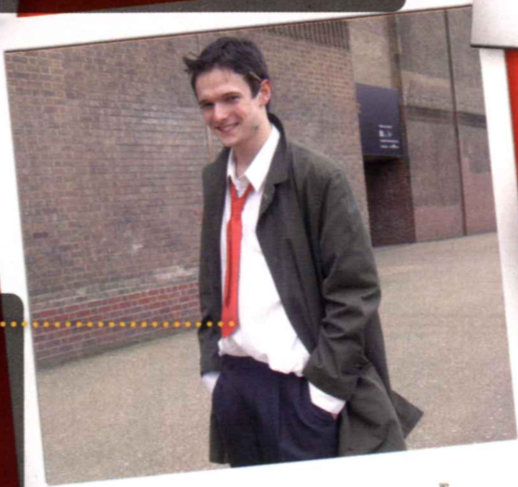


MARIO, DE MARIO BROS

¿Por qué has elegido ser Mario hoy? Rápido, fácil y sencillo. En realidad es mi primera vez, estoy aquí porque tenía que traer a mi hija; la última vez la trajo mi mujer, así que esta vez me tocaba a mí.
Muy noble. ¿Hiciste el traje tú mismo? Simplemente, teñí una camisa blanca de rojo y un peto de pintor de azul. También teñí la gorra. (Se mete la hija: Papá, admite que tenías una gorra rosa.)
Entonces, ¿te ha gustado lo de hacer cosplay? Es divertido. También es muy frío. Tal vez lo vuelva a hacer.

FINAL FANTASY ALGO





DETECTIVE GUMSHOE

¿Has venido sólo disfrazado? No, he viajado con Chun-Li.
Qué suerte. ¿Y por qué elegiste a Gumshoe? Unos amigos me enseñaron los juegos de *Phoenix Wright* y me encantaron. Pensaban que me parecía bastante a Gumshoe, en aspecto y personalidad.
¿Eso pretende ser un cumplido? A saber...
Parece que hay bastantes miembros de la familia Wright por aquí. ¿No te ha atacado Franziska von Karma? Todavía no. (NGamer se dirige hacia los ruidos de látigo.)



PARDILLOS





UNO DE LOS SIMS

Así que eres un Sim, ¿eh? Blen gink la lee la plexo hogey.
Bien. ¿De qué entrega de *Los Sims* eres? Meep flee dor kor josh mo.
Sí. Entendemos lo que nos dices. Muy bien. Yopped-da gypo loaf nars. Yoo yah himla crails.
¿Estás impresionado con la que se ha montado hoy? Bomb lap guy gorp, ad dif voo nah Libro Guiness de los Récords de los Videojuegos sha boom bingy dew.





FOX Y YOSHI

Son unos trajes impresionantes. Fox: Los hice yo. El de Yoshi debe de tener año y medio ya. Todo el mundo se disfraza de Mario, pero yo buscaba un reto.
¿Y por qué Yoshi? Fox: Aaron apostó que no podría hacerlo.
¿Venís desde muy lejos (Fox y Yoshi llegaron tarde al evento)? Yoshi: Hemos andado varios kilómetros disfrazados. Pensábamos que era en otro sitio.
Suponemos que ésta no es vuestra primera vez... Fox: No. De hecho, estamos considerados los Beckhams del cosplay. Asistimos a todos los eventos con trajes nuevos, con distintos trajes para cada día del evento. Nunca llevamos el mismo dos veces.
Profesionales, ¿eh? ¿Y qué planeáis para el futuro? Estoy trabajando en un Birdo. Estamos impacientes.



¡HABLAMOS CON RED FLY!

ELLOS CON SUS HONGOS

¡SETAS VENENOSAS AL ATAQUE!

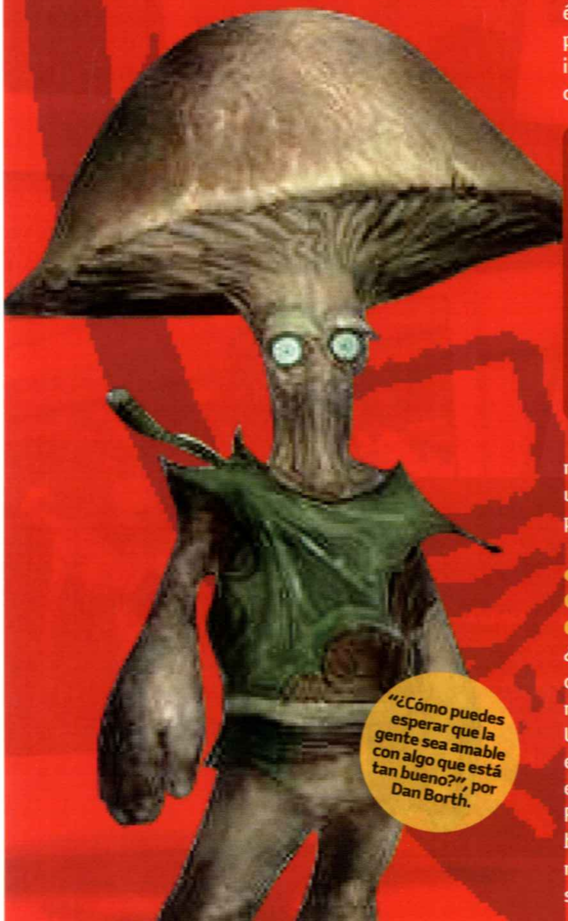


Dan Borth, el hombre champiñón; un tipo genial.

Hablamos con el hombre responsable de *Mushroom Men*...

NGamer viajó hasta el Reino Champiñón (bueno, hasta Austin, en Texas) para hablar con Dan Borth, director creativo de Red Fly Studios (podéis ver el avance de *Mushroom Men* en el número anterior). Desgraciadamente, no teníamos bastante espacio para reproducir toda la conversación, pero os ofrecemos los mejores momentos de la entrevista...

Ahora mismo estáis trabajando en *Mushroom Men* para Wii y DS, y con la licencia de los *Cazafantasmas* para Wii; ¿os resulta más divertido trabajar en vuestro propio proyecto?
Qué quieres decir, ¿que si es más aburrido trabajar con una licencia? Por supuesto que no. Obviamente hay más libertad creativa en una franquicia original, al menos si formas parte de la gente que la crea, pero puedes divertirte con cualquier cosa. Nosotros nos divertimos con todo. Es decir, hacemos juegos, ¿no? Y los juegos son divertidos, ¿verdad? ¡Pues ahí está!



"¿Cómo puedes esperar que la gente sea amable con algo que está tan bueno?", por Dan Borth.

Se nos ha descrito *Mushroom Men* como un "abismo de Helm pero con champiñones. ¿Es cierto que esta pequeña historia logra alcanzar proporciones épicas?
Para los champiñones, es completamente épico. No subestiméis sus sentimientos. Sólo porque la historia transcurra cerca de una intersección de caminos en una pequeña ciudad de un estado al sur de Estados Unidos, no implica que no sea épica. Vaya, es que miden unos siete centímetros; para ellos, prácticamente todo es épico, ¿o no?



Oh, cielos... ¡Si parecen miembros de El Canto del Loco!

¿Cuáles son los retos de convertir a unos champiñones en personajes amables?
¿Cómo puedes esperar que la gente sea amable con algo que está tan bueno? Ni los vegetarianos pueden dejar de comer champiñones. Una vez, hace un par de años, estaba comiendo en casa de un amigo, y no dudaron a la hora de echar unos shiitake[1] a la parrilla.
Pero para hacerlos amables, empezamos por lo básico: ponerles ojos. Con ellos se pueden hacer muchas cosas. Si están muy abiertos, expresan sorpresa o miedo; entornados, expresan sospecha o enfado. Sin duda, ayudan mucho a conseguir que resulten amables. Y es muy importante centrarse en la situación en la que se encontrarán los jugadores. No hay forma más fácil de convencer de algo que logrando una sensación de amenaza o recompensa en la situación inmediata.

¿Cómo se os ocurrió la idea de precuela/secuela en DS/Wii? ¿Habéis dividido la historia en dos, a lo George Lucas?
Vaya, una pregunta peliaguda, ¿eh? Si tenemos en cuenta toda la historia, pues entonces sí, la dividimos en dos partes. Pero si tenemos en cuenta la historia de cada juego como entidades individuales que cuentan diferentes aspectos de un cuento más grande, entonces no. Personalmente, opino que es lo segundo. Cada una se sostiene por sí sola, pero si sigues las dos historias, disfrutarás de más detalles.

Vimos un puzle en el juego de DS, y una zona de plataformas "retro" saltando huevos en la versión de Wii; ¿estarán salpicadas ambas versiones de muchos minijuegos como éstos?
Sí. Muchos, literalmente. Para la versión de Wii estamos intentando regresar a nuestros orígenes, hace referencias a juegos con los que hemos disfrutado y lo seguimos haciendo:

1 El Shiitake (Lentinula edades) es un champiñón comestible originario del este de Asia. El nombre significa, literalmente, Seta del Shii, haciendo referencia a los troncos en los que se suelen cultivar. También se le conoce como la Seta del Invierno, el Hongo Negro del Bosque y la Seta Fragante. Aunque ninguna opción es tan divertida como la de Shiitake.



Las zonas llenas de zarzas son todavía más desagradables cuando sólo mides siete centímetros.



Si hay algo que sabemos de hongos, es que este pequeño es un Boleto.

rendir homenaje a los mejores juegos. Son cambios interesantes en la jugabilidad que te permiten avanzar de un modo único.

¿Descartasteis algún concepto en los primeros compases de desarrollo por no ser lo bastante "champiñónicos"?

Al principio, intenté convencer a la gente de que los champiñones deberían poder vivir en pequeñas casas y tener trabajos, y vidas diarias a la par que los ciudadanos del mundo. Pero claro, al enfrentarlo al argumento, muy poco típico de champiñones, tuve que dejarlo correr. Sabía que no iba a funcionar. El mundo no está preparado para pensar en los champiñones como ciudadanos normales. Todo el mundo me decía que era mejor ir paso a paso.

" ELEGIR NUESTRO CHAMPIÑÓN FAVORITO ES COMO ELEGIR ENTRE NUESTROS HIJOS"

¿Qué opinas de cómo usan el Wiimando las demás desarrolladoras? ¿Crees que se explota su potencial?

Disfruté mucho con lo bien que se adaptó *Resident Evil 4* y *Zack & Wiki*. Algunas desarrolladoras lo saben explotar muy bien. Pero, ¿sacarle todo su potencial? Creo que todavía no, todavía son muy nuevas estas cosas, y aunque las desarrolladoras entienden el tipo de información que ofrecen los mandos de control, no creo que entiendan ya el modo en el que se puede utilizar dicha información. En un año o dos veremos muchas más cosas.





La versión para DS, *Rise of the Fungi*, es una precuela de los eventos de *Spore Wars* para Wii.

¿Qué juegos de DS/Wii has estado jugando últimamente?

¿En DS? *Advance Wars: Days of Ruin, Castlevania: Dawn of Sorrow*. ¿En Wii? *No More Heroes, Resident Evil 4*. ¿Cuenta la Consola Virtual? Me acabo de bajar *Super Mario Bros 3*. Cuántos buenos recuerdos me trae este juego.

¿Qué champiñones son tus favoritos? ¿Hay alguien en el equipo con alergias a hongos?

Elegir un champiñón favorito es como elegir entre nuestros hijos. Mis favoritos son los Morels[2], con sus sombreros únicos y su interés por la ciencia y la tecnología. Bueno, hasta donde comprenden los conceptos de ciencia y tecnología. Respecto a lo otro, no supongo que si eres alérgico al moho, posiblemente seas cuasi alérgico a los champiñones.

Para terminar, ¿pensáis crear juegos basados en otros vegetales? ¿Zanahorias?

No lo sé. Bob Burden lo hizo muy bien con la Flaming Carrot. No me gustaría meterme en su terreno. La lechuga iceberg sí tiene potencial.

UN HONGO SIN FRONTERAS



Estas setas no son muy amigables. ¡Si las comes, más te vale ir corriendo al médico!

Mushroom Men es el primer juego completo de Red Fly Studio, pero el equipo tiene mucha experiencia previa trabajando para grupos como Ion Store *(Deus Ex)*, Retro Studios *(Metroid)* y Terminal Reality *(Bloodrayne)*.

El nombre de Red Fly lo decidieron de forma casi aleatoria, pero según Dan, acabó siendo muy apropiado: "estábamos en el evento de prensa del EIEIO con Gamecock, y un periodista europeo de Noruega nos dijo que, en su país, Red Fly era el nombre de la Amanita. Fue algo increíble, oír que el nombre de nuestro estudio significaba seta venenosa en su país".

¡Y AHORA, LAS CARTAS!

2 La Morchella Común (Morchella esculenta) es otra seta comestible, con forma de panal en aspecto y apreciada por los cocineros franceses. También se las conoce como Colmenillas o Cagarrias. Es más fácil encontrarlas justo después de un incendio forestal.

FÓRUM

EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta , aparecerás aquí, en el Fórum!

DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA

¿QUÉ OPINAS DE MADWORLD?

MadWorld ha sorprendido a propios y extraños por su propuesta original, su estilo sangriento y su presentación en blanco y negro, pero ¿Qué opinas sinceramente de él? ¿Te ha llamado la atención??

ENCUESTA DEL MES PASADO

¿Mejores gráficos?

High Voltage ha hecho unas declaraciones criticando los gráficos de Wii, y mostrando imágenes de su nuevo proyecto: The Conduit. ¿Crees que Wii puede dar más de sí en cuanto a gráficos?

SI	84.5%
NO	15.5%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS

Hace ya tiempo que llevo inmerso en este fantástico mundo de los videojuegos y pese a las numerosas consolas que poseo, en mi opinión, la joya de la corona es la magnífica SNES. Y es que esta consola nos brindó la época dorada de los RPG. ¿Quién no se acuerda de juegos como *Chrono Trigger, Lufia, Terranigma, Illusion of Time, Secret of Evermore, Secret of Mana, Breath of Fire I y II, Zelda: A Link to the Past?*

No os miento si os digo que la principal razón por la cual me compré la Wii, fue por la tremenda ilusión que me causó el pensar en las múltiples posibilidades que la Consola Virtual ofrecía. Por fin podría rescatar esos juegos míticos, con sus carismáticos personajes, inmersos en un hilo argumental cuidado y sorprendente. Esos juegos que cuando llegaban su fin te conmovían, te transmitían emociones y te hacían partícipe de su fantasía. Cada vez que los recuerdo como reminiscencias de mi etapa adolescente, me invade una melancolía que pocos juegos han logrado causarme. Eran juegos que brillaban con luz propia. Cada semana miro la Consola Virtual, a la espera de alguna de estas joyas, ocultas con el paso del tiempo. Salvo dos títulos, un vacío desolador. Poco a poco voy perdiendo la esperanza de que compañías como Square-Enix saquen estos juegos. Sin embargo, me gustaría preguntaros si me estoy equivocando o si este asunto va a seguir los mismos derroteros.

JORGE RODERO SÁNCHEZ, VIA CARTA





Compartimos tu ilusión por esos grandes juegos de rol oriental que nos comentas. Nosotros estamos en tu misma situación. La Consola Virtual no posee fechas de lanzamiento, y los juegos que se lanzan se saben, como poco, una semana antes, y como mucho, si salen temprano en EE.UU. Así que no podemos darte fechas concretas.Pero nosotros no hemos perdido la esperanza, sencillamente porque sabemos que a esos juegos les llegará el momento de ver la luz en la CV, y que todo es cuestión de tiempo. Pero durante toda la vida que aún le queda a Wii por delante estamos completamente seguros de que algún día somarán la cabeza. Y ahí estaremos nosotros para descargarlos.
Enhorabuena por tu carta Jorge, ponte en contacto con nosotros para recibir tu premio.

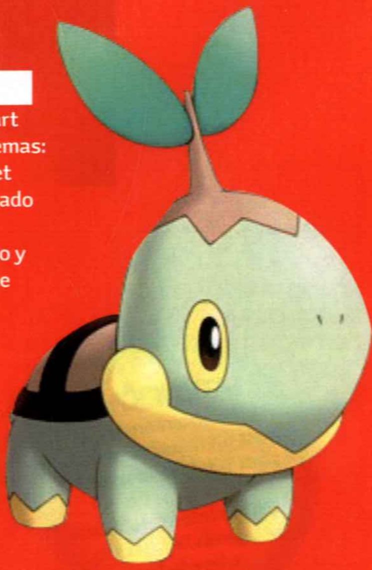
MUCHAS DUDAS

Hola, me gustaría que me respondiérais unas dudas:
-¿Se sabe algo de un nuevo *Zelda* para Wii?
-¿Hay nuevos datos de *No more Heroes 2*?
como alguna posible fecha,novedades que traera...
-He estado buscando informacion de *Tales of Symphonia Dawn of the New World*,pero parece que todavía no se ha confirmado su salida en Europa,y eso me preocupa mucho ya que será un juegazo, ¿que me podéis decir respecto a su salida?
-En caso de que se llegase a confirmar su salida para cuando lo podríamos tener?

DAVID (ESFAITER EN EL FORO), VÍA MAIL

1º Habrá que esperar al E3 para saber si Nintendo decide revelar algo, pero quizá aún es pronto.
2º Tampoco se sabe nada. Suda51 anda ahora en otras cosas, así que habrá que esperar.
3º Podemos decirte que para Japón está previsto su salida este mismo mes, pero en lo que respecta a Europa no se sabe nada oficial.

¡RÁPIDO!
¡¡¡Tendríais que informar mucho más sobre los juegos de pokémon de wii!!!
Luigi Iglesias
¡Si sólo hay uno! Pero este mes tenemos un avance del de DS y el próximo mes, ¡más!



WII WHEEL

Al llegar a mis manos el Mario Kart me surgieron una serie de problemas:
1º No sabía configurar el internet ,pero miré la revista del mes pasado y problema solucionado.
2º El *Mario Kart* es de mi hermano y el volante no me lo dejaba así que me puse manos a la obra y con un poco de cartón, cola, papel de periódico y pintura en el cartón, calqué la forma del volante y lo cubrí de papel y cola. Lo pinté y... 3...2...1... GO
MANUEL REQUENA TERUEL, VIA MAIL

Nos encanta tu aportación, Manuel, y ponemos las fotos de tu obra de arte junto a los dibujos de este número. Muchísimas gracias, ¡nos ha sorprendido mucho!

TERROR EN DS

Hola, en algunos de vuestros números se habla de *Dementium* para DS, pero no lo he visto en ninguna tienda. Me gustaría saber si ya está a la venta o no, muchas gracias.
OSCAR LAMELA LOURO, VIA EMAIL

De momento no, ya que Dementium no encuentra distribuidora que quiera traerlo a nuestro país. No lo entendemos, ya que es un gran juego para DS, y de las pocas alternativas de este género que podemos encontrar. Nosotros lo analizamos para daroslo a conocer y, en caso de que os gustase, lo importéis.



¡Pikachu! ¡Deja de robar protagonismo que es la tercer vez que sales!

FELICIDADES

¡Antes que nada felicitaros por ese pedazo de fistro de revista de Nintendorrr! :D La compro todos los meses con unas ganas que muchos califican de antinaturales.... Quería hacer una aportación que seguro que quedaría bastante bien en alguna esquinilla, como pie de foto o algo parecido. Y es que acabo de descubrir (hace 2 minutos) que existió una serie de dibujos de Pac-Man (o al menos eso parece). La prueba de ello está aquí:
http://es.youtube.com/watch?v=n3n22GQMgcU
Muchas gracias por leerlo, y seguid así de bien.
ANTIA RODRIGUEZ FERNANDEZ, VIA E-MAIL

Muchas gracias por tu aportación Antia, nos hemos reído mucho viendo esta serie de dibujos de Pac-Man y ponemos aquí tu propuesta para que más gente pueda verla también.

RECOMIÉNDAME

Me gustaríaa que me aclararais dos dudas:
1) ¿Es cierto que van a hacer un *Trackmania* United DS? En caso afirmativo, ¿cuándo?
2) ¿Saldrá Earthbound para la Consola Virtual en castellano? También quería comentar la falta de ganas que tiene Nintendo al no molestarse en traducir ciertos juegos de la consola virtual, y que no estén en PAL. La gente quiere *Ocarina of Time* en castellano YA!
IGNACIO, VIA EMAIL

1. Es cierto que saldrá un Trackmania en DS, pero no creemos que sea el United. De momento, las previsiones lo colocan a final de año.
2. Como siempre decimos, con la CV nunca se sabe. Seguro que saldrá más tarde o más temprano, pero verlo traducido, como Ocarina of Time, es más que improbable.

¡RÁPIDO!
Ahora que me fijo, ¿me podéis explicar qué es la "página 74"? carlos gómez
¡Ahora es la página 80! Y es un compendio de tonterías que se nos ocurren en el último momento.

¡MÁS MARIO!

Páginag 78 Ngamer número 7 :¿ Cuál es la dirección correcta de los champiñones caseros ? Standard.net/skyblog no funciona y sólo con Standard.net tampoco. Entrando en blogs no aparece... ¿Seguro q no es una errata?
DANIEL, VIA EMAIL

Cierto, la dirección estaba incompleta. standardd.net/skyblog/?page_id=285 es la correcta: vivan las direcciones web.



PIENSA EN 20

¡EL CAPARAZÓN AZUL!
Gritos de agonía se desprenden del primer posicionado cuando este objeto destruye sus sueños a unos cuantos segundos de ganar.
Super_Toad

LO ODIO x20
En una sola vuelta me llegaron hasta 4 caparazones azules.
Alex

Gran objeto en las rectas finales cuando vas el segundo, pero si vas el primero...
DJ GOYO

SOBRE WIIWARE
De momento Lost Winds no tiene rival, tecnicamente bueno y con una jugabilidad magnífica.
Funy_re

De momento Lost Winds es el mejor que hay, pero me parece lamentable que lo hayan cortado por la mitad...
Cantine

Lost Winds es el mejor, pero creo que los chicos de 2DBoy con world of Goo junto a *FFCCMLAAK* le harán la competencia.
El Ilusionista de Majora

SOBRE THE WORLD ENDS WITH YOU
Un gran juego, grandes personajes, gran banda sonora, para mi de los mejores de DS. ¡¡¡¡Alabado sea por todos nosotros!!!!
RAY_01_ZERO_SUIT

Por lo que he probado es... sublime. DS merecía tal joya.
THE_GREAT_ARES

El digno sucesor de Kingdom Hearts como nueva joya de Square Enix.
zoipi

Lo que más me gustan son las chapitas, el juego una pena que na salga en español.
L Art//08

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

Nota: Queríamos agradecer a Zoipi el gran esfuerzo que está realizando en el foro de actualidad. ¡Gracias Zoipi!

NINTENDO CONFÍA JUNIO A LAS THIRDS

zoipi: Pues podrían hacer eso más de vez en cuando, a ver si así las third sin la competencia de Nintendo se animaban a sacar más juegos.
caverii90: La verdad es que tiene una pintaza tremenda, este cae igual que el 3.
TurboCod: Yo prefiero que saquen pocos pero de calidad, que no muchos y que sean una basura, que es lo que suele pasar...

POSIBLE SPIN-OFF DE POP PARA WII

zoipi: Al parecer, unas palabras de los de Ubisoft en los Ubidays dijeron algo sobre un Prince of Persia para Wii que será un spin-off de los que llegarán a PS3 y XBox360.
Luis: Los Prince of Persia siempre han sido unos juegos con una calidad buena, así pues, lo espero con ganas. Por cierto, ¿qué manía les ha entrado con la Wii? Solo saben sacar Spin-off de juegos de PS3 y 360, cuando no de PS2.

¿PW: TRIALS & TRIBULATIONS NO NOS LLEGA POR LÍOS CON EL PEG?

Iniciado por Caeolos
Junky: Estúpido, pero es Nintendo Europa no me sorprende.
Malakun: Esperemos que no sea verdad y que llegue algún dia (preferiblemente ESTE AÑO).
Super_Toad: Lol. ¿Tan fuerte es el juego? xD
Junky: ¡ESTO! ¡ES! ¡EUROPAAAAAAAAAA!
Cantine: Esto ha pasado en varias entregas que han tenido secuelas. El segundo juego estaba marcado como más violento que el primero, cuando la violencia que había (en caso de haberla, porque el caso que conozco no la tiene) era la misma.

¿DÓNDE? ¿CÓMO?

Ante todo, gracias por tu carta Elena. Pasamos directamente a tus preguntas:
1. ¿Cómo se puede conseguir un pack de Bloques de cartuchos para la DS?
2. ¿Cómo puedo conseguir los lápices de *Animal Crossing*? ¿Más o menos cuánto cuesta?
3. ¿Dónde puedo conseguir un volante T-GO KART y el cargador de mandos Wii PLUG & CHARGE?
4. Me gustaría preguntados si podría fotocopiar los cupones de los concursos para no romper mi revista favorita.
ELENA, VIA CARTA

1. Suponemos que te refieres a las cajas de colores para guardar cartuchos. Puedes encontrarla en cualquier tienda de videojuegos especializada o centro comercial.
2. Si te refieres a los stylus, prueba aquí : http://www.hardcore-gamer.net/tienda/product_info.php/products_id/4443.
3. Lo mismo que la 1.
4. Lamentablemente, no se aceptan las fotocopias de los cupones, tendrás que recortar el cupón de la revista.

¡ATENCIÓN!
Me he enterado de que habrá un *Tales of Legendia* para Wii. ¿cuándo sale ?
Kibainuzuka, via mp
Seguramente te refieres a *Sword of Legendia*. De momento, no tiene fecha ni en Japón.

SIN TRADUCIR

Nada más encender al ordenador me fui al foro de NGamer, para ver las impresiones de mis compañeros a los títulos de la WiiWare, todo iba perfecto, *LostWinds, Toki Tori, Pirates....* Algunos dijeron que el *LostWinds* no estaba traducido, pero no, fue una errata del manual electrónico del juego y estaba perfectamente en castellano,lo mismo pasó con el *FFCCMLAAK*, ¿habría sido una errata? No, el mundo se me vino encima al ver que el juego por el que espereba bastante tiempo estaba en inglés, no tuve suficiente con el *The World End With You* ¿Hemos hecho algo los españoles para esto?
POSEIDON, VIA FORO

El tema tiene más miga de lo que pensáis. En el caso de WiiWare, son los propios estudios (a no ser que cuenten con una productora), sin pasar por Nintendo, los que deciden si sus juegos vienen doblados o no. A ellos tenéis que agradecer o dirigir vuestras críticas. Lo más curioso es que un estudio pequeño como Frontier traduzca su juego y la gran Square Enix no lo haga con el suyo.





El Prince of Persia de nueva generación luce estupendamente. ¿Veremos algún spin-off similar en Wii?

SIN TRADUCIR

1) ¿Habrá algún nuevo Resident para la Wii? Y si lo hay, ¿en que fecha saldrá?
2) ¿Habrá un nuevo Naruto Shippuden para Wii en Europa? Y si es así ¿Será para 2009 y se usará el Wii-fit?
AITOR (KIBAINUZUKA_94) VIA MP

1) De momento están con el 5 para 360/PS3. Sin noticias por parte de Capcom.
2) Claro, ya ha salido en Japón, ¡pero no se controlará con la Balance Board?!

¡PORTADA DEL LECTOR!



¡JUSTICE!

Este mes, la portada de Master Waluigi del foro de NGamer nos ha gustado mucho (en parte gracias al gran juego que representa: Apollo Justice Ace Attorney).
Tembién queríamos mencionar la portada que hemos recibido de RitsMoray, que al ser similar a la de Okami, hemos dejado en segundo lugar, ¡pero nos ha encantado!

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



DIBUJOS DEL MES

Este mes, más dibujos... ¡y una manualidad de regalo!



RESIDENT EVIL
VENANCIO GARATE GANÁN

Volante de MANUEL REQUENA TERUEL

JUDIT ÁLVAREZ GÓMEZ

ENTREVISTA A SAKURAI

Los que soléis pasaros por el foro a menudo sabréis que teníamos pendiente una entrevista a Masahiro Sakurai sobre Super Smash Bros. Brawl.

A día de cierre de este número ha sido imposible tener la entrevista prepara para que la leáis, por lo que os emplazamos al mes que viene para leer la entrevista a este gran diseñador de videojuegos.

DESTACA

CRÍTICAS A LOS PORTS

Ah, los ports, recurso fácil y barato para las desaarrolladoras que no tienen ganas de trabajar; yo creo que los usuarios de Wii ya estamos hartos de que nos coloquen ports de PS2 alegando que "es un control innovador", *PES 2008, DBZ Budokai Tenkaichi 3, NFS Pro Street*...Los ports pueden hacerse entre consolas de una parecida potencia gráfica (entre XBOX360 Y PS3, por ejemplo), pero no deberían hacer ports de menor potencia gráfica como es la PS2 con respecto a la Wii. Desarrolladoras, tomad ejemplo de High Voltage y poneros las pilas, aprovechad la potencia gráfica de Wii, ya que tiene mucho que ofrecer.

Kakarot

CONCURSO ASTERIX

Relación de los 10 premiados con un juego Astérix en los Juegos Olímpicos para DS, sorteados en el número 5 de NGAMER:

- *Abilia Martínez, Valencia*
- *Elena Magán, Madrid*
- *David Alloqui, Zaragoza*
- *Santiago Bueno, Valencia*
- *Adrián Asensio, Burgos*
- *Ana Belén Jiménez, Jaén*
- *José Miguel Sánchez, Alicante*
- *Albert Oliver, Barcelona*
- *Mª Teresa Hernández, Ávila*
- *Ismael Vera, Madrid*

Relación de los 10 premiados con un juego Astérix en los Juegos Olímpicos para Wii, sorteados en el número 5 de NGAMER:

- *Alberto Henarejos, Barcelona*
- *Juan Antonio García, Málaga*
- *Ferrán Martínez, Barcelona*
- *Marina Adán, Madrid*
- *Enrique García, Burgos*
- *Antonio Juan, Valencia*
- *Rubén Arbelo, Las Palmas*
- *Odei Arrizabalaga, Guipúzcoa*
- *Noemí Sequeira, La Coruña*
- *Juan Alberto Gómez, Madrid*

ESQUINA CORRECTORA

DEADLY CREATURES

En el preview de Deadly Creatures El punto azul que tiene el escorpión sale en inglés. **lordvalera, via foro**

Minipunto para ti, cierto es.

LATÍN

Esto no creo que sea un error pero en la Preview de Top Spin 3, donde pone "Tambien en DS", al final pone "Volorem nit landrer irillan et am... ".

50BoY, via foro

Cierto también, se llama texto falso.

AQUÍ MISMO

Hay uno en la propia columna de errores. El título de ¿ email o foro ? está repetido , debería ser otro.

Nowitzki, via foro

El hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra. NGAMER tropieza dos mil.

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

Hola de nuevo un mes más, queridos lectores. Mientras que algunos compañeros se divertían de lo lindo con el reportaje sobre periféricos, nosotros hemos decidido centrar nuestra atención en una franquicia de Nintendo que se ha asentado en la industria durante los últimos 18 años.
Así es, continuamos nuestra lección de historia tras el telón de *Smash Bros Brawl* con *Fire Emblem*. Como siempre decimos, hay que conocer el pasado para entender el presente. También tenemos un invitado especial en las siguientes páginas. Y es rosa. ¡Disfrutadlo!

UN POCO DE HISTORIA FIRE EMBLEM

La lanza gana a la espada, la espada al hacha, el hacha a la lanza, el incesto gana a todo

"*Fire Emblem*, compañeros que recorren juntos/ ese interminable camino". Así rezan los primeros versos (bueno, en latín) del tema de *Fire Emblem* en *Super Smash Bros Brawl*. Lo cierto es que no se nos ocurre un modo mejor de resumir la serie de RPG estratégicos de Intelligent System: es una de las más grandes evocaciones jugables de la fuerza de la amistad ante las adversidades, y es el hogar del impetuoso espadachín Ike, el héroe de *Path of Radiance* para GC.



Pero ¿qué es esto de empezar una lección de historia por el final? *Radiance* es la novena entrega de las diez que lleva la serie que empezó su andadura en 1990. Durante el desarrollo, Intelligent Systems era una entidad desconocida dentro de Nintendo; el primero juego en llevar su nombre fue *Paper Mario* para N64. Los chicos de Research and Development 1, encabezados por Gunpei 'El padre de la Game Boy' Yokoi, tenían que vivir en el anonimato pese a crear todas estas maravillas.

La primera de ellas, *Famicom Wars*, en 1988 (que posteriormente se convertiría en *Advance Wars*), permitió asentar las bases de *Fire Emblem*. Si cambiamos la infantería por caballeros y los tanques por nobles en unicornios, todo empieza a tomar forma. Pero la serie es mucho más, ya que añade elementos de RPG. Son muchos los que ven su primera entrega como el nacimiento del género.

Radio Kaga

¿A quién hay que darle las gracias? Pues a su padre, Shouzou Kaga. Cambió el enfoque, dejando las unidades de batalla para centrarse en los personajes y, lo más importante, añadió la muerte permanente. A diferencia de *Final Fantasy* y sus Plumas de Fénix para resucitar, los personajes que mueren en *FE* no vuelven a la vida. La presión que sentirás a la hora de defender tus tropas crea un vínculo emocional que pocos RPG pueden igualar[1].

Así llegaría *Fire Emblem: Dark Dragon and the Sword of Light* a Famicom, en 1990. Los jugadores estaban encantados con las innovaciones, y se identificaron con Marth[2]. ¿Qué sería lo próximo? ¡Matar la fórmula, claro!

RPG DE ESTRATEGIA EL LEGADO RETRO DE *EMBLEM*



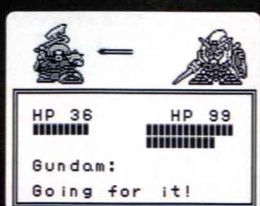
BS Fire Emblem Creado como contenido descargable para el Broadcast Satellaview de Super Famicom, este juego aplicaba la jugabilidad a un combate por lograr la mayor puntuación en un solo mapa.



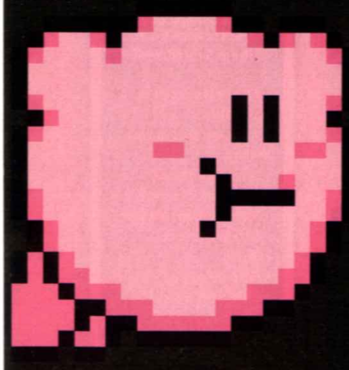
Warsong Conocido en Japón como Langrisser[5], *Warsong* te convierte en un general que tiene lagartos y (sí) hombres-pez a su disposición. Junto a estos húmedos héroes, conseguirás la victoria.



Master of Monsters ¿Quién será el rey de todos los magos? Apostamos por quien tenga mayor habilidad para dominar a los monstruos. Vete a por el mago rival para que todo su ejército se rinda al instante.



Super Robot Wars Banpresto cogió los diseños mecha de los mangas para un título de Game Boy de combates por turnos entre robots. Ten en cuenta que es mucho más difícil llorar por un robot muerto.



NUEVOS JUEGOS PARA LA CONSOLA VIRTUAL pág 92

1 Los personajes clave para avanzar en la historia se conocen como Señores, y si mueren en combate será Game Over al instante. 2 El luchador con capa de *Melée* ha sido la estrella de una famosa serie de mangas de *Fire Emblem*, aun a pesar de protagonizar sólo dos de los diez juegos. 3 Las conversaciones pueden acabar en amor y matrimonio; los aficionados conocen bien esta característica, ya que permite forzar el matrimonio entre hermanos y hermanas.

Te ayudamos a distringuir los juegos que merecen tus puntos de los que no.
LA GRAN LISTA PÁG 93



LOAD



Marth en la serie de animación de *Fire Emblem*

Para *Fire Emblem: Gaiden* (el término significa literalmente 'historia paralela'), Kaga eliminó a Marth y acabó con la sencilla jugabilidad para convertirlo en un RPG horrible. Las rápidas batallas se convertían en campañas más largas y difíciles, y los últimos capítulos se convertían en misiones imposibles si perdíamos tropas en los primeros compases del juego. Aún a día de hoy se le considera el más apropiado para jugadores expertos.

No es de extrañar que Marth regresase para la primera entrega en Super Famicom, *Fire Emblem 3*. El hecho de que Kaga incluyese una versión del original, actualizada, se puede ver como una disculpa a los fans tras *Gaiden*. No hay mejor indicador del éxito de *FE3* que viendo esa serie de animación que acompañaba al título; por su parte, no hay mejor indicador de lo malo que era dicho anime que su cancelación tras dos capítulos.

Todavía mejor

Los *Fire Emblem* que conocemos y adoramos se cimentaron en 1996 con *Genealogy of the Holy War*, que estrenaba la relación de armas a lo piedra-papel-tijera que definió los combates desde entonces. Las lanzas vencen a las espadas, las espadas a las hachas y las hachas a las lanzas; simple y conciso. Con *FE4* llegarían los diálogos en mitad de los combates. Si los personajes combatían juntos, tenían conversaciones que mejoraban su relación[3] y las estadísticas.

Irónicamente, no fue hasta que Kaga abandonó Intelligent Systems cuando la franquicia dio el gran salto. *Fire Emblem 6* fue el primero para GBA, así como el último exclusivo para Japón. Las grandes ventas y las reacciones positivas hacia Roy (quien hizo un cameo en *Melée*), convencieron a Nintendo de que *Emblem* podía vender bien en EE.UU. Con una sonrisa, metimos *Fire Emblem 7: Rekka no Ken* en nuestras GBA en 2003... bajo el disfraz occidental de *Fire Emblem*[4].

Aunque los días de Kaga con la serie terminaran, esto no le impidió hacer más. En 2001, Nintendo denunció a su estudio, Tirnanog, por infringir el copyright. Su RPG estratégico para PlayStation, *Tear Ring Saga*, no sólo replicaba la mecánica de juego, sino que unos meses después se llamaría *Emblem Saga*. No hubo éxito con la demanda, ni con las posteriores, pero los *Tear Ring Saga* no hicieron sombra al éxito de *Emblem*.



Es triste que una serie que se basa en los sentimientos de "compañeros que recorren juntos/ese interminable camino" tenga que acabar en los juzgados; no se parece mucho al tipo de combate que nos esperamos de Intelligent Systems. Agradecemos a Ike el mostrarnos en *Path of Radiance* y en *Brawl* cómo se deben hacer las cosas.

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS





METAL SLUG

CONSOLA: **NEO GEO** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1-2**

Hay poco que destacar en este último mes de la CV, así que hemos rescatado algunos juegos que salieron hace un mes, donde hubo más novedades. Metal Slug es una de ellas. Si no sabías por qué versión decantarte de todas las que hay, siempre puedes optar por la original.



COLUMNS III: REVENGE OF COLUMNS

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS Wii: **900**
PEGI: **+2** JUGADORES: **1-5**

El *Columns* de toda la vida llega en forma de tercera parte. Un puzle que no pasa de moda y que vivió unos años dorados en las consolas de Sega. Une piezas y reinventa el *Tetris*.



Shining Force Un poco de steampunk con libertad para moverte en ciudades a lo *Zelda*. El legado de *Emblem* sólo está presente cuando *Shining Force* nos deleita con combates por cuadrículas y ricas alianzas.



Bahamut Lagoon Este SRPG de Square, con dragones, ofrece interesantes opciones estratégicas (quemar bosques para crear barricadas). Dirigido por el guionista de *Brawl*, Kazushige Nojima.



Ogre Battle[6] El hecho de elegir entre el bien y el mal añade un poco de moralidad a los SRPG. Tienes que ser más inteligente que tu enemigo y, además, ser mejor persona que él; y todo en tiempo real.



Ogre Battle 64 Uno de los pocos RPG decentes que llegaron a N64. Ofrecía gran rejugabilidad por sus múltiples caminos, que obligaban a jugar una y otra vez si querías ver a todos los personajes.



Final Fantasy Tactics Advance La PlayStation recibiría la primera conversión de la franquicia de Square a un RPG táctico de vista isométrica. Posteriormente llegaría esta excelente entrega para GBA.

4 La heroína de *Fire Emblem*, Lyn, es un trofeo de apoyo en *Brawl*, y es muy buena en ello. Libera a esta vieja bruja de pelo verde y atravesará con la espada al primer enemigo que pille por delante. 5 La música de Langrisser es obra de Noriyuki Iwadare, compositor de la excelente banda sonora de *Phoenix Wright 3*. 6 La serie debe su nombre al título de una canción de Queen. El subtítulo de *Ogre Battle*, *'March of the Black Queen'*, es otra canción del mítico grupo.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Esa bola rosa a la que todo el mundo quiere, o no...

Sólo con ver los nombres horribles que tienen todas las cosas del juego, ya se sabe que estás en el mundo de *Kirby*. La Estrella Rizada. El Hada Lazo. El Gran Cristal. Puede que los chicos de HAL Laboratory sean unos maestros creando beat'em ups (*Smash Bros*) pero, por favor, es que son horribles creando mundos atractivos en los que jugar. También deben mejorar mucho en cuanto a jugabilidad; *Crystal Shards* tiene una media de 77% en Metacritic por su sencillez. Entonces, ¿qué hace en la página de los imprescindibles de la CV? Cuestión de precio. En la época, no había modo de justificar la compra, por 9.000 de las antiguas pesetas, de un juego que se podía terminar sin llegar a utilizar los ataques combinados especiales. Pero por apenas 9 euros, es mucho más fácil de digerir (¡chiste de Kirby!). Es un plataformas 2D de libro (Kirby todavía tiene que dar el salto a las 3D), con una capa casi tridimensional ya que los mundos giran y se doblan a lo largo de su camino lineal.

Eso sí, no le falta encanto. Aunque nunca hemos sido grandes seguidores del diseño visual de Kirby (una bolsa de aire, la verdad), lo cierto es que nunca estuvo tan mono, ya que consigue que su forma amorfa te alegre el corazón mientras juegas. También destaca la presencia de King Dedede como

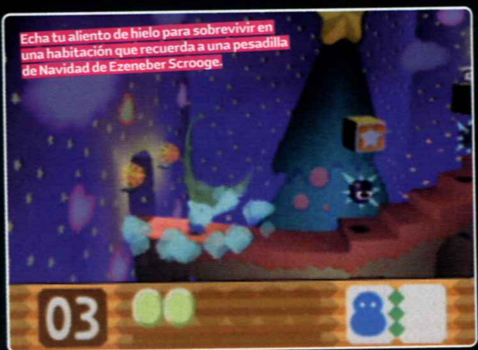


Ya sabéis cómo va la cosa. Intentas relajarte un par de horitas en la playa y llegan un montón de domingueros curiosos a molestarte.

personaje jugable (vale, montable), practicando esos ataques con martillos que ahora predominan su lista de movimientos de *Smash Bros*.

Kirby no necesita depender de los amigos; su habilidad para tragar cosas es más potente que nunca. Al absorber diferentes parejas de los siete tipos de enemigos (fuego, piedra, hielo, aguja, bomba, rayo y cuchilla), Kirby tendrá a su disposición 35 poderes en total, después de que sus ácidos estomacales digieran a los enemigos convirtiéndolos en una sopa de poder dentro de su tracto digestivo. Si mezclas fuego y cuchilla, se transforma en un arco y flechas de fuego, mientras que piedra y rayo crean (¡ups!) una roca eléctrica. Tal vez los poderes no sean tan inteligentes como los recordábamos. Ningún juego que te permita mezclar fuego y hielo para crear un cubito de hielo en llamas puede ser malo.

Sí, puedes utilizar la CV para regodearte con tus juegos nostálgicos, pero ¿acaso no es mejor cubrir los huecos que te faltan en la historia de Nintendo? *Kirby 64* es un cl[illegible] im[illegible]



Echa tu aliento de hielo para sobrevivir en una habitación que recuerda a una pesadilla de Navidad de Ezeneber Scrooge.

TRUCOS PARA KIRBY 64

OBJETOS INFINITOS

Al principio de cada nivel hay un objeto oculto a tu izquierda. Cógelo (sea una estrella, una tarta, etc) y luego pulsa Star para seleccionar Volver a Intentarlo. El objeto volverá a estar ahí presente, permitiendo que acumules más y más en tu inventario.

NIVEL DARK STAR

Hazte con los 100 fragmentos y elimina a Miracle Matter para abrir Dark Star. Al final de este nivel lucharás con el auténtico jefe final, 02. (Reiteramos, tienen un grave problema a la hora de poner nombres).

JEFES Y VÍDEOS

Acaba con 02 (ver truco anterior) y desbloquearás tanto el reproductor de vídeos como el modo Boss Battle. ¡Disfruta!

ROMPEPAREDES

¿Quieres conseguir todos los objetos ocultos? Estate atento para encontrar los fragmentos de pared coloreados, que puedes destruir con los siguientes poderes.

Marrón claro: Pincho
Marrón: Roca
Rojo: Fuego
Verde: Cuchilla
Negro: Bomba
Azul: Hielo

OTRAS NOVEDADES



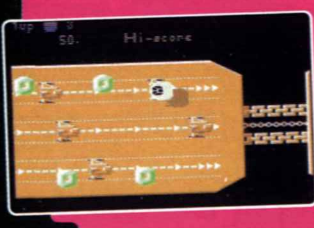
PSYCHOSIS

Extraño shooter de TG-16 que se desarrolla dentro de un cerebro dañado. Cuando un cuerpo humano deja de funcionar, el cerebro crea una nave con la que adentrarse en la psique y recuperar las zonas dañadas de la mente.



SUPER TURRICAN

Factor 5 mostró lo que se puede hacer en SNES con un shooter con unos gráficos que quitaban el hipo y unos jefes finales tan difíciles como divertidos de derrotar. Toda una proeza que puede disfrutarse hoy igual que ayer.



URIDIUM

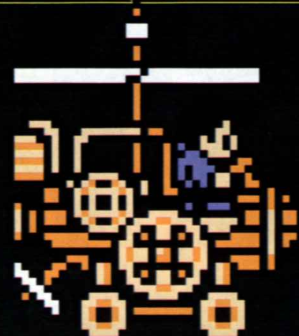
Los precios de C64 son muy elevados, pero esto no impide que este título de Braybrook muestre todas sus excelentes ideas de programación; añadió un elemento de cambio de alturas para la nave gracias al cual sigue siendo un shooter muy difícil, incluso a día de hoy.



LA GRAN LISTA

DISTINGUE LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

GAME	WHAT'S IT ALL ABOUT?	GET?
NES		
Adventure Island	La nueva aventura de TG-16 es mejor	✗
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Adventures Of Lolo 2	Más puzzles iguales a los originales	✗
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Blades Of Steel	Hockey sobre hielo de Konami	✓
Bubble Bobble	Nos encanta este juego clásico	✓
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Castlevania 2	Esta vez es la aventura de Simon	✗
Donkey Kong	Juego de monos clásico	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Double Dribble	Baloncesto. No muy bueno.	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter protónico con scroll	✗
Ice Climber	Escaladores de torres de hielo monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí.	✗
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontanero con una pantalla de longitud	✗
Mega Man	Aventura difícil, requiere experiencia	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bombas	✗
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Operation Wolf	Conversión mala de la versión arcade	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Probotector 2	Versión robótica de Contra	✓
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
River City Ransom	Un Streets of Rage primerizo	✓
Soccer	No es PES	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Star Tropics	Aventura al estilo de Zelda	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el Mario real, pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil y obligatorio para los aficionados	✓
Super Mario Bros 3	Clásico absoluto. ¡Mapache al ataque!	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con las físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación deportiva compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✓
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath Of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
Cybernator	Acción y plataformas robóticas	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
DK Country 3	Si te gustaron los dos primeros...	✓
F-Zero	Veloz e intenso juego de carreras	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✗
Harvest Moon	Gran RPG de granja	✓
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de vieja escuela	✓
R-Type III	Shooter decente	✓
Sim City	Planificación urbana de la vieja escuela	✗
Street Fighter II	16 Enfrentamientos legendarios	✓
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	✓
Super Castlevania IV	Aventura de eliminar vampiros	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	✓
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	✓
Super Mario World	Obra de un genio	✓
Super Metroid	Brillante historia de cazarrecompensas	✓
Super Probotector	Tan duro como un muro de hormigón	✗
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	✗
Super Street Fighter II: The New Challengers	Más grande, pero no tan Turbo	✓
Super Turrican	Sublime shoter de Factor 5	✓
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	✗
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✓
N64		
1080° Snowboarding	Clásicas carreras invernales	✓
Cruis'n USA	Era malo, entonces, y lo es ahora.	✗
F-Zero X	Rápido y divertido. Un clásico.	✓
Kirby 64	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Pokémon Snap	Absurdo safari fotográfico	✗
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Yoshi's Story	Dulce diversión plataformera	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Alien Soldier	Shooter clásico de Tresaure	✓
Alien Storm	Golden Axe, pero con alienígenas	✗
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✗
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✓
Columns	Puzzle sin carisma	✗
Comix Zone	Lucha artística y original	✓
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✗
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✗
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✗
Eternal Champions	Street Fighter II con viajes en el tiempo	✓
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Ghouls 'N Ghosts	Difícil y cruel	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✗
Gunstar Heroes	Shooter tremendamente imaginativo	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Light Crusader	RPG isométrico de Tresaure	✓
Mega Turrican	Como Super Turrican, sólo que mega	✓
Phantasy Star II	RPG épico de 40 horas	✓
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Rolling Thunder 2	Aventura al estilo de Shinobi	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shining In The Darkness	Quédate con Shining Force	✗
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✓
Sonic 3D	Erizo isométrico para olvidar	✗
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	✓
Sonic The Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✓
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✓
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Porque los alienígenas son excéntricos	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✓
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✓
Wonder Boy In Monster World	Es Dynastic Hero	✗
Neo-Geo		
Art Of Fighting	No es el rey	✗
Baseball Stars 2	Tan bueno como puede serlo el béisbol	✓
Blue's Journey	Surrealista aventura de plataformas.	✓
Fatal Fury	Clon de Street Fighter II bastante sólido	✓
King Of Fighters '94	La lucha de Neo-Geo hasta la fecha	✓
Magician Lord	Decente aventura de plataformas	✓
World Heroes	7 Más lucha con sprites gigantes	✗
Turbografx-16		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco jugadores	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de muerte	✗
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Monjes geniales dando patadas	✓
Cratermaze	Una regular variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasía	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Seguramente lo tires	✗
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Dynastic Hero	Es Wonder Boy In Monster World	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
Gate Of Thunder	Shooter bastante bueno	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Lords Of Thunder	Con scroll. Y disparos	✓
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Quiere ser Zelda. No lo consigue	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Un poco como Shinobi, bastante bueno	✓
Power Golf	Golf de 8bits	✗
Psychosis	Lucha en la mente de un demonio	✗
Riot Storm	Calles plagadas de mediocridad	✗
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Samurai Ghost	Mala recreativa de Namco	✗
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, segunda parte	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Air Zonk	Ignora el título	✓
Super Star Soldier	Shooter para expertos, primera parte	✗
Victory Run	Más carreras que hacen daño a la vista	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓
C64		
International Karate	*IK Plus* is mucho mejor	✗
Uridium	Simple, pero notable	✓

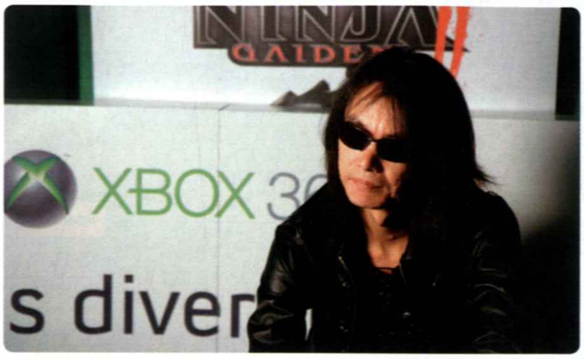


Mientras tanto...

Junio se presenta con tres obras maestras que ocupan un lugar importante en nuestros corazones







Todas las florituras gráficas posible son marca de la casa en Ninja Gaiden II. La sangre será el componente más marcado.

Tomonobu Itagaki visitó Madrid y demostró su habilidad en su propio juego. Un personaje peculiar, sin duda alguna.

Pocas personas en esta industria son tan carismáticas como Tomonobu Itagaki, creador de *Ninja Gaiden*, que visitó España por primera vez para mostrarnos las virtudes de la segunda parte de las aventuras de Ryu Hayabusha. Para hacerse una idea de las características de este profundo juego de acción, Itagaki jugó dos niveles, y no hay mejor manera de presentar este juego que con su creador, un Ninja Mayor, según la calificación del propio juego, que se sepa defender, esquivar, atacar, usar todas las armas, y no tirar de ninpos infinitos a diestro y siniestro, donde toda la magia se pierde tras las llamas de esta técnica ninja.

Itagaki es un maestro. Demostró la suavidad que caracteriza a *Ninja Gaiden* incluso en un escenario rodeado de enemigos, y otros miles de más observando el espectáculo. El artesano japonés, como el mismo se definió, mostraba los detallados escenarios a través de la cámara en primera persona, donde realmente se notó la clara diferencia con su primera parte.

Ninja Mayor

Para notar las otras diferencias había que disponer de ojo clínico. Ryu se mueve con una mayor soltura. Sus ataques son más viscerales, y no sólo por la cantidad de sangre, sino en su propia actitud de un ninja que, esta vez, sólo busca la venganza. Desmembramientos, armas muy poderosas y variadas, mayores ataques y combinaciones, sobre todo en la respuesta del enemigo... y un acceso directo a los items más cuidado.



Ninja Gaiden II es amor porque es muy difícil de explicar. Simplemente quieres jugarlo. No precisa hablar de sus gráficos, tanto como otros títulos, aunque sean geniales, ni de su sonido, aunque suene fuerte y maravillosamente. *Ninja Gaiden II* está por encima de todo eso. Es la sensación de jugar a un título de la vieja escuela, pero hoy. Se ha descendido la dificultad en sus modos más fáciles. Y una barra que crece tras los combates aligera la carga. Mejor. Porque queremos acabarlo. Cuando leas esto, ya estaremos disfrutándolo, ¿qué esperas para hacerte con él? Luego compararemos puntuaciones.

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

Concluye la compilación donde todo empezó



Posiblemente, el elenco más famoso de todo el capítulo.

Mirando al pasado, nos damos cuenta del tiempo que llevamos unidos a esta compilación, a través de sus entregas. *Crisis Core* pone el broche de oro[1] a este homenaje de Square Enix: el que pedimos nosotros a gritos. La compañía japonesa sólo se encargó de realizarlo.

Crisis Core aclarará muchas de las cuestiones que desembocaron en la trama del núcleo de Nibbelheim, uno de los momentos más fuertes narrativamente de toda la historia original. Contará los hechos que suceden antes de la OVA de hace un par de años en Japón.

El protagonista será Zack (nuestro misterioso Zack), y los hechos que le llevaron a la situación que vimos en *FFVII*. Poco a poco, Zack se ha hecho un hueco en esta odisea de confabulaciones, quizá por el parecido con Cloud, quizá por su fuerte relación con Aerith, quizá por su amistad con Sephiroth. Y ahora que lo pensamos, por esa mezcla de todo lo anterior, Zack es tan sólido como los otros protagonistas, y el hecho de saber su destino con anterioridad, nos produce más empatía hacia él. Si te gusta *FFVII*, tienes que tener *Crisis Core*. Sí o sí.



Sephiroth seguirá siendo una de las razones para jugar a Crisis Core.

"LA GUERRA NUNCA CAMBIA. SNAKE NOS HA MOSTRADO MUCHAS"

Semper fi

Siempre fiel a ti, Snake, como tú nos dijiste a nosotros en tu segunda parte. Ahora te vas y nos abandonas tras veinte años siguiéndote cenitalmente; ahora te despides desde todas las perspectivas.

Pudimos probar el juego antes de su lanzamiento, y ahora que ya está entre nosotros, seguimos teniendo la misma sensación al respecto. A pesar de sus pesares, de su cansancio y de su edad, Snake siendo el mismo de siempre. Kojima también . Durante toda la aventura nos homenajea a nosotros, jugadores, regalándonos flashes de las entregas anteriores a través de sus recuerdos. *MGS4* juega con nuestra nostalgia, como nosotros jugamos con Snake, y vuelve a mezclar fantasía con moralidad bélica y unos cuantos litros de gasolina para tanque nuclear. "La guerra nunca cambia". Snake nos ha mostrado muchas.

Parece ser que los neófitos que quieran asomar la cabeza por la Ilíada de Snake pueden sentirse alienados. Sin embargo, y para ornamentar la experiencia, varios comercios pondrán a la venta una edición con un DVD extra, que explicará acontecimientos pasados para los novatos, y recordará viejos tiempos para los veteranos. Desde su excelsa introducción, con secuencias reales y detalles como cambiar de canal, hasta el final de la aventura (sabiendo de antemano que obtendremos todas y cada una de las respuestas que queríamos conocer) *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* es un juego redondo. Pero no es un juego de guerra. Va mucho más allá de sus disparos, de sus armas y de su artillería militar, y esta entrega es posiblemente la que más cantidad de armas y detalles incluya sobre ellas.

MGS4 cuenta una historia que cautiva gracias a sus personajes, y, siendo videojuego, usa el lenguaje cinematográfico más y mejor que cualquier título basado en su filme homónimo. Donde todos los demás fallan si intentan avasallarnos con secuencias de vídeo interminables, *MGS* se regodea salvando el día y permitiéndose el lujo de mirar cara a cara a cualquier detractor, sonreír y pedirle que afirme que de verdad no ha disfrutado de todas y cada una de sus secuencias.
Y nosotros sólo podemos ir como corderos tras su cantar, porque lo que nos regala son demasiadas cosas: la acción y frenetismo de un videojuego actual, la nostalgia de un pasado que siempre es mejor, y todo ello a la vez que nos recuerda la razón de por qué somos jugadores, por qué amamos esta industria y por qué somos capaces de emocionarnos ante ella. Quien arriesga, gana.



Metal Gear Solid 4 es el homenaje ideal para cualquier aficionado a la sere.



Personajes pasados, como Meryl, harán su intervención. No se ha querido cabos sueltos.

1. A falta del tan citado remake del título original para Playstation Final Fantasy VII, del que no se volvieron a saner noticias, que no rumores, tras la demostración técnica que se ofreció en el E3 del 2005, con una recreación de la intro del juego con el aspecto visual de Final Fantasy VII: Advent Children, la película de animación.

TOP 10 DS



LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR

01



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.

02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 THE WORLD ENDS WITH YOU *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



07 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



08 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



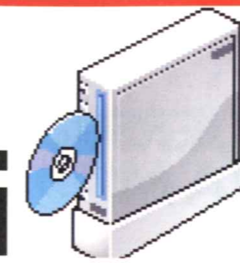
09 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.



10 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



TOP 10 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS

01



SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



04 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



05 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



06 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 OKAMI *PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



08 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 BULLY SCHOLARSHIP EDITION *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.



ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
WII FIT	82	-	8	87	9	-	-	8,5	7	8	8
PHOENIX WRIGHT TRIALS AND TRIBULATIONS	82	-	-	-	-	-	8,5	-	7,5	8	7,7
APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY	80	-	6	-	-	-	8	8	7	8	8,3
THE WORLD ENDS WITH YOU	90	78	8	92	-	35	9	9	9	8	9
FAMILY SKI	81	-	-	-	-	30	6	-	-	-	6
DRAGON QUEST LA REINA ENMASCARADA...	58	78	-	71	-	33	7	7	5,5	6	7
VICTORIOUS BOXERS CHALLENGE	79	-	-	-	-	25	-	4	6	-	4,5
EMERGENCY MAYHEM	55	-	-	-	-	-	-	-	2,5	-	5
SEGA SUPERSTARS TENNIS	78	82	-	72	-	-	8	7	6,5	-	6,9
TEENAGE ZOMBIES INVASION OF THE ...	77	76	-	-	-	-	7	7	6,5	5	6,8
UNDERCOVER DOBLE TRAICIÓN	74	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DUNGEON EXPLORER	60	-	-	-	-	26	6,5	-	-	-	6
F F CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING	72	-	-	-	-	-	-	6,5	5	8	7,5
DR MARIO & VIRUS BUSTER	48	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Pese a la gran lista de lanzamientos que vivimos estas semanas y lo que aún está por llegar, seguimos teniendo tiempo para nuestra amada CV.

SIN & PUNISHMENT
Frenética y espectacular, fue la joya de Treasure imposible de catar en su tiempo. Ahora es la mejor forma de esperar el anuncio del estudio para Wii.

SUPER METROID
Wii le dio inmersión y DS juego online. Pero Super Metroid se mantiene aún hoy como la aventura de Samus por excelencia. Jugándolo, soñarás con uno nuevo en 2D.

LYLAT WARS
Da igual rejugarlo mil veces para las máximas puntuaciones o darle al multiplayer. Nos engancha como ayer aunque tristemente no lleve Rumble Pack.

LO RETRO + JUGADO

MARIO GOLF: TT
La mejor forma de esperar a We Love Gol y de ir olvidando los controles de botones.

KILLER7
Estilo, sustancia y una paranoia de argument Y aprendes inglés para Okami o TWEWY.

METEOS
Pero no el de Disney. Aún vemos fichas cae por todos lados.

THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CA
Corto pero bonito y... Zelda. Aún estás a tiempo.

PIKMIN 2
Es que son plantas terapéuticas. Para el estrés de los cierres.

ELECTROPLANKTO
Brawl nos conectó de nuevo con él... para desconectar.

DINOS TODO LO QUE PIENSAS



Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a **revistangamer@globuscom.es,** pero también puedes participar en el foro de la web de la revista: **www.ngamer.es**

PRÓXIMO NÚMERO



¡NO TE LO PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

ALONE IN THE DARK

¿Creías que el terror sólo visitaba casas abandonadas? Vive ahora todo el miedo, el misterio y el fuego en Central Park.

+

POKÉMON ¡Pika Pika y sus amigos se pierden en el tiempo y la oscuridad!
MADWORLD Oh, sí. La violencia extrema llega a Wii
REPORTAJES Los juegos perdidos de Nintendo
GRANDES SORPRESAS Sí, es poco específico, pero así llama más la atención

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!


EL INTERNADO
LAGUNA NEGRA
EL JUEGO MÓVIL
Telefónica
movistar
Descárgatelo en tu móvil
Envía INTERNADO al 404
o entra
en emoción > juegos
start
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción
Instalador
Gracias por tu compra
Shrek Tercero
Descargar
Instalación
Cancelar
¡Bájate estos y otros juegos de manera fácil y segura!
PRODUCTO OFICIAL
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación. Envío y recepción al 404 gratuito.
© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. © Antena 3 de Televisión, S.A. y Globo Media, S.A.
Accede con tu móvil a
http://gameloft.com
gameloft